

TENDANCE
L'EXPO-MANIA

SEXY & MORTELLE
HARLEY QUINN

TALENT BRUT
LEE BERMEJO



PREVIEW
KICK-ASS 3
par MILLAR et ROMITA Jr.

COMICBOX

#LE MAGAZINE DES CULTURES COMICS

MAGNÉTO

GARY FRANK
KLAUS JANSON
GENE SIMMONS
GREG RUCKA

MICRONAUTS
ANCÊTRES DES
GARDIENS DE
LA GALAXIE?

LE TEST
CONSEILLER
DES COMICS
À UN AMI

X-MEN

PASSÉ (RE)COMPOSÉ

SPIDER-MAN

SES AMIS (OU PLUTÔT SES ENNEMIS)
SES AMOURS (AU CINÉMA)
SES EMMERDES (ÇA, C'EST TOUT LE TEMPS!)



Belgique : 7,90 €

WWW.COMICBOX.COM

THE AMAZING SPIDER-MAN 2



LE JEU VIDÉO
DISPONIBLE 02.05.14

www.TheAmazingSpiderManGame.com

16

PS4 PS3 WII U NINTENDO DS XBOX ONE XBOX 360 PC DVD ROM

©MARVEL. ©2014 CPH. Tous droits réservés. Jeu Vidéo © 2014 Activision Publishing, Inc. Activision est une marque déposée d'Activision Publishing, Inc. Tous droits réservés. 'PlayStation', 'PS3' and 'PS4' are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. 'PS4' is a trademark of the same company. Toutes les autres marques et désignations commerciales appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Tous droits réservés.

MARVEL

SEEBNOX

ACTIVISION



MASTHEAD

EDITORIAL

Rédacteur en chef:
Xavier Fournier
xfournier@comicbox.com
Rédacteur en chef adjoint:
Lise Benkemoun
lisebenkemoun@comicbox.com

Rédacteurs:
Pierre Bisson, Zemo, Bernard
Dato, Christopher Maloine,
Marilyn Vallet
Secrétariat de rédaction:
Emmanuelle Pavan

Our Man@Panini:
Matteo Losso

Spirit of the PAO :
Izod, Pyro
Couverture: David López

Publicité:
Denis Velardocchio/Vellacom
Tél.: 06 12 06 68 74.

Remerciements: Dominique
Maisons, Thierry Mornet,
Sébastien Dallain, Walter
DeMarchi, Sophie Cony,
Jean-Michel Ferragatti, Arno
Lapeyre, Renaud Hamard, Audrey
Letailerie et Philippe Cordier.

PUBLISHER

PANINI FRANCE - Z.I. Secteur
D-BP 79 - 06705 ST-LAURENT DU
VAR CEDEX - Tél.: 04 92 12 57 57 /
Fax: 04 92 12 57 58.
Directeur de la publication:
Alain Guerrini
Directeur délégué:
Sébastien Dallain
Comité de direction:
Alain Guerrini, Henri Fumet,
Sébastien Dallain.
Directeur éditorial européen:
Marco Lupoi
Rédacteur en chef Panini comics:
Walter de Marchi
Responsable marketing
opérationnel: Magalie Brutin
Contrôleur de gestion:
Jérôme Tassel -

Abonnements:
PANINI France - Service
Abonnement - BP 321 - Z7933
GRAVIGNY Cedex - Adresse mail:
paninifrance@dinexis.com -
Tél.: 02 32 29 18 80 -
Abonnement France Métropo-
litaine pour 1 an (6 numéros):
30 euros. Abonnement France
Métropolitaine pour 2 ans
(12 numéros): 50 euros.
Impression: Canale Printing S.p.A.
Via Liguria, 24 - 10071 Borgaro
Torinese (Italie).
Reassort: OPTIMIS CONSEIL
Tél.: 09 75 43 30 09
Email: contact@optimis-conseil.fr.
Commission paritaire:
0916 K 78368
ISSN: N° 1288-9351
Dépôt légal à parution.
Imprimé dans l'UE.

CRÉDITS COUVERTURE
TM & © 2011 Marvel. All Rights Reserved.
Used with Permission. CRÉDITS
INTÉRIEURS: tous les personnages et
situations contenus dans ce magazine
sont la propriété pleine et entière de
leurs éditeurs respectifs. Tous droits
réservés. COMIC BOX est une marque
déposée propriété de Lise Benkemoun,
Xavier Fournier et Fabrice Sapolsky.
© PANINI FRANCE pour l'édition
française. Tous droits réservés.
Reproduction interdite.



EDITO



ANTICIPATION



**"Tant mieux,
je n'aurais pas
eu la patience
d'attendre un
millénaire..."**

Quand vous vous intéressez un tant soit peu à la fiction et encore plus à la science-fiction, il y a des dates qui sonnent comme un rendez-vous avec le futur. En gros, chaque génération a à un peu les siennes. Quand vous alliez voir *Terminator 2*, on vous promettait dès les premières minutes la fin du monde pour le 4 août 1997. Les amateurs de *Back To The Future 2* se souviennent du saut de Marty vers l'avenir, se retrouvant le mercredi 21 octobre 2015. Si vous suiviez la série TV *Cosmos* 1999, le rendez-vous avec le futur était pris pour le 13 septembre 1999, date d'une explosion sur la Lune (et du début du feuillet). Et si vous étiez fan des X-Men au début des années 1980... vous appreniez que le temps des mutants était compté, que dans un futur fascinant, devenus des quadragénaires, ils seraient tous exterminés par des Sentinelles, de véritables engins de mort. Il y avait même une date, comme une date limite de consommation... 2013. Allez savoir.

Si les comics duraient jusque-là, si les auteurs restaient sur la série, est-ce qu'ils oseraient mettre en œuvre ce plan extrême? C'était une question rhétorique à l'époque. En 2013... autant dire le bout du monde ou le bout d'une vie. Dans ce numéro nous vous expliquons pourquoi *Days of Future Past* (la BD) a été importante dans le destin des X-Men, pourquoi on en sent encore les effets. Et nous y voilà: 2013 est arrivé, et reparti... et bon nombre de gamins qui lisaient cet épisode à l'époque de la parution sont devenus des quadras. Inversement, des gens qui n'étaient pas nés en ce temps-là regardent maintenant avec curiosité cette étrange vision passée en lisant les rééditions. Les X-Men, eux, n'ont pratiquement pas pris une ride. Et 2013? Le rendez-vous avec 2013 a été manqué. Personne n'a tiqué chez Marvel, n'a pensé à marquer le coup. À quelques mois près, le prochain film de Bryan Singer, *X-Men: Days of Future Past*, livré en 2014, a loupé le coche. Celui d'une ironie matérialisée à l'écran du règne des Sentinelles, à la date prévue par Chris Claremont et John Byrne. Mais en un sens qu'importe. Vous et moi sommes bien placés pour savoir que le présent n'est pas forcément le "futur" dont on nous rabâchait les oreilles quand nous étions gamins. Et puis bon, les lecteurs auraient eu l'air malin si, après des années d'attente, l'épisode s'était réalisé à l'identique. Ce n'était pas non plus ce que qu'ils voulaient, soyons honnêtes. Ou peut-être que la curiosité taraudait le jeune fan et que son *alter ego* (à peine plus vieux) a compris des choses depuis. La date est passée... et en un sens peu importe. À six mois d'écart, Singer va quand même nous montrer les Sentinelles à peu près dans l'ère prévue. Peut-être que le défi sera relevé. Ou pas. Une chose est sûre. Les gamins qui croyaient qu'un jour peut-être ils auraient des voitures volantes (mais n'avaient pas anticipé les smartphones), ces gosses qui lisaient *Special Strange #35* ne pensaient pas un instant qu'un jour ils verraient une variation de cette histoire sur grand écran. Remarquez, dans les *Gardiens de la Galaxie* originaux, la date future c'est 3014. Même si ce n'est pas tout à fait la même incarnation, on aura aussi le film en 2014. Tant mieux, je n'aurais pas eu la patience d'attendre un millénaire... "Qu'importe la date pourvu qu'on ait l'ivresse" pourrait-on dire. Pour autant qu'ils soient des madeines de Proust, ces films seront-ils réussis ou pas? Ça... Seul l'avenir le sait. Mais cette fois cet avenir est proche.

Xavier Fournier
Rédacteur en chef

INFORMO

TENDANCES

06

HAUTE FIDÉLITÉ

Deux, trois, quatre films basés sur les comics ? On s'y est presque habitués. Mais ceux qui nous restent à voir sont déterminants sur les choix à venir.

08

SPIDER-MANIA

Sony est bien décidé à ressortir les bad guys de Spidey. Marvel aussi mais certainement pas de la même manière.

12

JE VOUS PARLE D'UN TEMPS

Adventure Time est un gros succès aux USA. C'est aussi, dans les comics, un espace de liberté.

16

L'ÈRE DES EXPOS

Les expos sur les comics se multiplient mais chacune à son angle...

22

JEU SANS FRONTIÈRE

Toujours à la pointe dans le domaine des jeux vidéo, l'univers DC revisite le crossover *Infinite Crisis* et joue sur les aspects alternatifs.

24

GENE MUTANT

Rencontre avec Gene Simmons, leader du groupe Kiss et fondu de comics.

28

CULT CORNER

Il va falloir renforcer vos étagères avec tous les goodies qui arrivent.

30

MAIL BOX

La rubrique qui dévore votre courrier.

DÉCRYPTAGES

68

IMAGINARIUM

Le dessinateur Lee Bermejo est un orfèvre mais n'est-ce pas aussi un mangaka caché ?

74

SMART GUIDE

Le guide des sorties et événements vous propose cette fois encore une rafale de festivals, une bonne dose d'aventures héroïques mais aussi des plongées dans la science-fiction et le fantastique. Pour le dessert ? Vous prendrez bien quelques références incontournables du patrimoine.

82

WHO'S WHO

Scénariste discret, Ray Cummings explora une petite idée qui, de nos jours encore, fait école dans vos comics.

84

LOST

Days of Future Past n'est pas la seule apocalypse dans les comics. Un jour viendront... les dalmatiens ?

98

DR PSYCHO

Si la créativité tourne au complexe d'Œdipe, est-ce un pastiche ?





COMICS UNLIMITED

32

MAGNÉTO

Le dessinateur **Gary Frank** n'en finit pas de réinventer les standards de DC Comics. Et bien plus encore !...

38

LENDEMAINS MUTANTS

Un jour les X-Men ont regardé vers l'avenir... et ça a tout changé. *Days of Future Past*, la saga d'origine !

44

DOGGY DOG

Snoopy et ses amis sont un monument de la BD américaine. Une œuvre qu'il convenait de rééditer.

46

FACE DE CLOWN

Harley Quinn était un personnage célèbre mais peu lu. Jusqu'ici en tout cas. Elle est en train de devenir star.

50

MAGNÉTO

Greg Rucka revient chez Marvel pour écrire *Cyclops*. Mais le scénariste n'est pas homme à se contenter d'un seul titre.

54

AVIS D'ORAGE

Storm Dogs, la nouvelle série de David Hine et Doug Braithwaite téléscopie les codes de la SF et ceux du polar.

60

MAGNÉTO

Dire de **Klaus Janson** qu'il est une légende est presque le sous-estimer. Retour sur une imposante carrière.

62

MINIPOUSS

Les Micronauts ont fait les beaux jours de Marvel... et ils ont préparé la voie pour une ou deux séries actuelles.

FUTUR PROCHE

86

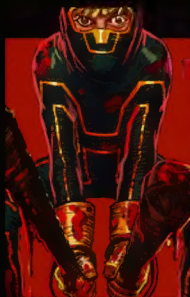
QUICKIES

Spider-Man est un singulier héros qu'il va falloir conjuguer au pluriel. Mais aussi toutes les news comics qui font l'actu du bimestre écoulé et des mois à venir.

90

PREVIEW

Kick-Ass revient pour une troisième tournée. Peut-il exister sans Hit Girl ?



TENDANCES

#le meilleur des cultures comics

Comics au cinéma

HAUTE-FIDÉLITÉ

QUE VOUS SOYEZ EXCLUSIVEMENT FAN DE BATMAN OU D'IRON MAN. A PRIORI, LES FILMS DÉRIVÉS DE COMICS QUI VONT SORTIR DANS LES MOIS À VENIR NE VOUS INTÉRESSENT DONC PAS. EN THÉORIE EN TOUT CAS. DANS LES FAITS, IL SE LIVRE EN COULISSE UNE BATAILLE DÉTERMINANTE. EN QUELQUES SEMAINES LES TROIS STUDIOS QUI SE PARTAGENT LES HÉROS MARVEL À L'ÉCRAN VONT SORTIR DE GROSSES PRODUCTIONS. ET SELON LES RÉSULTATS C'EST UNE CERTAINE APPROCHE QUI SERA CHOISIE, OU PAS, LES ANNÉES SUIVANTES.

Il n'y a pas si longtemps, on avait l'impression que les producteurs de séries TV et de films basés sur les comics en avaient honte. L'exemple parfait, c'est la série TV *Smallville* qui a passé ses premières saisons à dire qu'il n'était pas écrit que Clark Kent était destiné à devenir Superman. Rien que le titre montrait une sorte de volonté de cacher le nom du héros. Avancez jusqu'en 2000, regardez le film *X-Men*, retrouvez le passage où Wolverine et Cyclope se titillent sur le ton "tu voulais du spandex jaune?" (qui était un gag drôle, dans le contexte mais ce n'est pas la question). Ouvrez les yeux. Vous êtes en 2014. Vous n'avez pas l'impression que quelque chose a changé? **Captain America: Le Soldat de L'Hiver**, s'il n'est pas l'adaptation littérale des épisodes conçus par Ed Brubaker et Steve Epting, est une véritable collection d'allusions à des intrigues précises. La Fox a conçu le marketing de **X-Men: Days of Future Past** sur un véritable défilé de personnages reconnaissables, jusqu'à Warpath ou même Blink. D'ailleurs trop, peut-être, si on se réfère au temps de parole de certains acteurs, pour moitié moins de protagoniste dans **X-Men:**

les Origines, le film précédent. Mais regardez bien. Dès le titre on vous dirige vers une histoire précise (sans doute avec les mêmes libertés à prévoir que pour **le Soldat de L'Hiver**). La Fox n'a pas encore sorti **Days of Future Past** qu'elle communique déjà sur le film suivant, **X-men: Apocalypse**. L'an dernier, on est passé très près d'un message exactement inverse au coup du "spandex jaune". Une scène écrite (mais jamais tournée) de **Wolverine: le combat de l'immortel** voyait Logan ouvrir une valise qui contenait... son célèbre masque marron et noir. Cela montre, en tout cas, que pour les producteurs, rester plus proche du matériau d'origine rentre dans les mœurs.

Et du côté de Marvel Studios? À la place d'un simple **Avengers 2**, on aura **Avengers: Age of Ultron**. Tout ça n'est pas qu'une affaire de titres. Et on peut sans doute remercier le nombre d'entrées du premier **Avengers**. Les producteurs ont vu cette flopée de spectateurs qui cherchaient à retrouver certains éléments qu'ils avaient lus dans les comics. Il y a deux ans, pour le premier **Amazing Spider-Man** de Marc Webb, la donne était autre. Peter Parker était presque conçu

comme un hipster, comme échappé d'une publicité pour un gel capillaire. Sa tenue de Spider-Man faisait grogner les puristes. Et le héros passait une bonne partie du film à poser sa cagoule pour un oui ou pour un non parce qu'en haut lieu on pensait que le public préférerait voir un visage de jeune premier plutôt qu'un masque. De nos jours? Sony a entendu et rapidement mis le paquet pour montrer, dès les premières images, que le costume était revenu à quelque chose de plus classique. L'ère est à la fidélité (réelle ou feinte, ça, c'est une autre histoire car encore faut-il laisser venir les films), à la sécurisation du fan, au marketing à rebondissements qui permet de révéler semaine après semaine tel ou tel personnage. Dans la mesure du possible, on affiche sa généalogie avec une histoire identifiable. Ça ne veut pas dire que le Malekith vu dans **Thor: le Monde des Ténèbres** était la décalcomanie de celui qu'on connaissait dans le comic-book. Mais reportez-vous à **X-Men 3**, pardon... **X-Men l'Affrontement Final**, pour voir combien de personnages ont été laminés sans grande raison et vous verrez qu'on ne parle plus de la même échelle.



Le fan a-t-il gagné? Pas forcément. D'abord parce que respecter à 100 % un costume n'est pas forcément respecter le personnage ou ne fait pas un bon film. Ensuite parce qu'il existe d'autres écoles. Difficile d'épiloguer sur la politique de la Warner qui, après la trilogie du *Batman* de Nolan et depuis *Man of Steel* est dans une réorganisation en vue de 2016 et d'un clash entre ses principaux héros. On verra ce qu'il en sera à ce moment-là. La refonte des *Quatre Fantastiques* à la Fox laisse plus perplexe. Annoncée un temps comme une reprise plus mature, par opposition à l'approche tout public des deux films précédents, celui prévu pour 2015, en plus de multiplier les signes de retard, laisse entrevoir une certaine confusion. Il y a, bien sûr, le parti pris d'embaucher un acteur noir pour jouer Johnny Storm mais d'une certaine manière pourquoi ne pas aller dans le sens de ce que Marvel a pu faire dans les comics avec Miles

"Respecter un costume ou un titre de comics ne fait pas un bon film!"

Morales? Pourquoi ne pas imaginer un reboot avec droit d'inventaire où les Quatre Fantastiques seraient noirs? Ce qui inquiète, c'est une certaine forme de politiquement correct, où l'on retourne dans un périmètre plus familial, avec des acteurs plus jeunes (en moyenne ils ont 3 ans de moins qu'Andrew Garfield qui joue pourtant le teen-ager Peter Parker).

Dieu seul sait ce que nous réserve ce reboot des FF, mais il faudrait qu'il sur-performe réellement pour changer la donne pour les autres studios. Dans l'immédiat, il semble que les trois films de super-héros de la fin de l'été (quatre si on compte les *Tortues Ninja* mais son positionnement est différent) seront prescripteur. Il s'agit de voir si *Amazing Spider-Man 2: Le Destin d'un Héros* (curieuse traduction d'*Amazing Spider-Man 2: Rise of Electro*) ramènera la licence dans le giron de la mythologie

de Spider-Man. Si les mutants de *Future Past* ne se marcheront pas sur les pieds et amèneront le studio à transformer la licence des X-Men en un univers plus large. Si, enfin, même des personnages qui n'ont rien d'icône comme Rocket Raccoon ou Groot, dans les *Gardiens de la Galaxie 2*, sont capables de porter un film selon des critères de Disney/Marvel Studios. Les semaines à venir seront déterminantes sur l'échiquier de la fidélité. D'abord et avant tout il y a les films en eux-mêmes. Il appartiendra aux studios de tenir leurs promesses sur le contenu. Et puis il y a les entrées qui décideront ou pas de l'amplification du phénomène. Ne vous y trompez pas: les box-offices de ces trois films auront des retombées autres que l'avenir des *Gardiens de la Galaxie 2*. En haut lieu et même chez Warner on les regardera avec attention. Selon les réactions du public, le montage des futurs films déjà en production en sera affecté. Si l'essai est transformé, peut-être qu'un jour Wolverine finira par ressortir cette valise où traîne son vrai costume.

THE AMAZING SPIDER-MAN 2 LE DESTIN D'UN HÉROS

LE FILM DE TOUS LES DANGERS ?

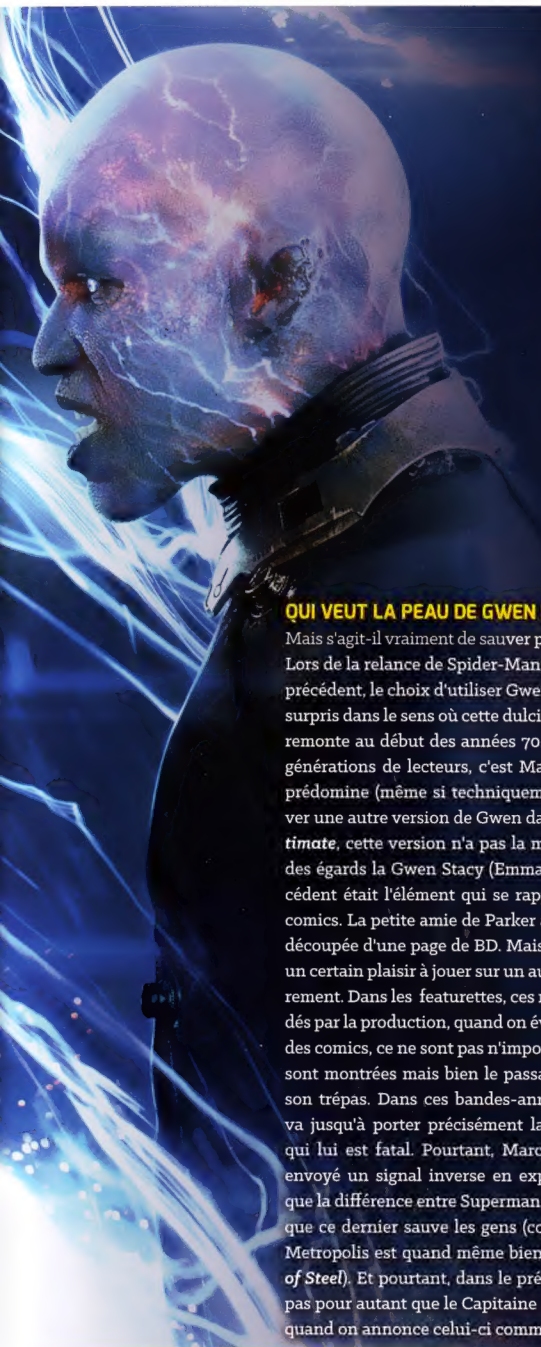
SONY ET LE RÉALISATEUR MARK WEBB ONT CLAIREMENT ANNONCÉ LA COULEUR. ET ELLE EST SOMBRE. **AMAZING SPIDER-MAN 2** VOIT RAPPLIQUER UNE BROCHETTE D'ADVERSAIRES ET JOUE AUSSI SUR UNE IMPLICATION DOUBLEMENT PLUS SINISTRE. QUE PEUX CRAINDRE LE SPIDER-MAN DU CINÉMA ?

BOULIMIE CRIMINELLE

En général, quand les studios donnent dans l'avalanche de super-vilains, ça sent rarement bon. Souvenez-vous des deux films *Batman* de Joel Schumacher, dans les années 90, qui dégoulaient de méchants empiétant sur leur espace vital et qui, du coup, ne pouvaient exister qu'en cabotinant. Le *Spider-Man 3* de Sam Raimi, avec les origines de Venom, celles de l'Homme-Sable et le retour du Bouffon Vert avait été sérieusement plombé pour les mêmes raisons. À force de vouloir multiplier les personnages pour en tirer plus de produits dérivés, on étouffe souvent le contenu. En apparence *Amazing Spider-Man 2* est du même tonneau. Il suffit de voir les bandes-annonces, les affiches, pour comprendre qu'entre Electro, le Rhino et le Bouffon, on est repartis pour un défilé de personnages, chacun avec son histoire personnelle à intégrer dans le film, alors qu'il faut par ailleurs laisser de la place pour la vie personnelle du héros. Le studio Sony aurait-il cédé à l'effet Schumacher ? Oui et non. Il faut surtout tenir compte d'une autre structure. Après avoir remarqué les retombées de l'univers partagés de Marvel Studios, Sony veut aussi sa part du gâteau, développer d'autres films dans le périmètre de Spider-Man. D'où l'annonce fin 2013 du futur tournage de deux autres

long-métrages rattachés à la licence : *Venom* et *Sinister Six*. Il y a donc intérêt à peupler la liste des ennemis de Spider-Man à la vitesse "grand V" car sinon, au rythme d'un méchant de service par film, Sony ne serait pas près de monter ses Sinister Six. Marc Webb raconte à qui veut l'entendre que la dernière partie du film définira la prochaine étape de ce groupe de films. Et... dès la bande-annonce on aperçoit dans le fond d'un laboratoire les ailes du Vautour et les bras mécaniques du Docteur Octopus. En répondant récemment à *Entertainment Weekly*, Amy Pascal la co-directrice de Sony Pictures, a été claire : "À la fin de ce film on voit quelques uns des autres personnages qui finiront dans les Sinister Six. Nous faisons feu de tout bois." Rajoutez dans le casting des second rôles tels que Felicia Hardy ou Alistair Smythe et la surenchère est là, elle est assumée et fait même partie du message envoyé aux spectateurs, sur fond de voix de Spider-Man insistant "plus je sauverai de gens... et plus je me ferai d'ennemis".





QUI VEUT LA PEAU DE GWEN STACY ?

Mais s'agit-il vraiment de sauver plus de gens ? Lors de la relance de Spider-Man, dans le film précédent, le choix d'utiliser Gwen Stacy avait surpris dans le sens où cette dulcinée du héros remonte au début des années 70. Pour presque deux générations de lecteurs, c'est Mary-Jane Watson qui prédomine (même si techniquement on peut retrouver une autre version de Gwen dans les BD liées à *Ultimate*, cette version n'a pas la même portée). À bien des égards la Gwen Stacy (Emma Stone) du film précédent était l'élément qui se rapprochait le plus des comics. La petite amie de Parker avait l'air d'avoir été découpée d'une page de BD. Mais là aussi Sony a pris un certain plaisir à jouer sur un autre message dernièrement. Dans les featurettes, ces reportages commandés par la production, quand on évoque la Gwen Stacy des comics, ce ne sont pas n'importe quelles pages qui sont montrées mais bien le passage... de l'épisode de son trépas. Dans ces bandes-annonces, Gwen Stacy va jusqu'à porter précisément la tenue de l'épisode qui lui est fatal. Pourtant, Marc Webb a également envoyé un signal inverse en expliquant récemment que la différence entre Superman et Spider-Man, c'est que ce dernier sauve les gens (comprenez par là que Metropolis est quand même bien décimée dans *Man of Steel*). Et pourtant, dans le précédent film, ce n'est pas pour autant que le Capitaine Stacy s'en tire. Alors quand on annonce celui-ci comme "plus noir"...

plein dans ce virage (d'où, par exemple, le recrutement d'une actrice pour jouer Mary-Jane, finalement retirée de la distribution, pas le genre de décision qu'on prend à la légère). C'est le genre d'éléments qui fait monter au créneau les puristes de Sam Raimi, qui opposent sa version "plus artistique" avec celle de Webb qui tiendrait du film de studio (encore que ce n'est pas Marc Webb qui a réalisé *Spider-Man 3*). Mais finalement quand on regarde bien, toute la promo du film est montée sur l'entourage de Spider-Man/Peter Parker plutôt que sur lui, il n'apparaît guère que lié aux autres. On en fait une tonne sur l'arrivée en masse (au moins relative) des super-vilains, on s'interroge sur le sort de sa copine. Spider-Man lui-même est comme dans l'œil du cyclone. C'est l'élément que Marc Webb s'est gardé en réserve car tout le jeu (et ce qui décidera de l'intérêt autonome de ce film) est de savoir comment, d'une manière ou d'une autre, Spidey en sortira changé. Après un premier film qui laissait beaucoup à désirer en termes de montage ou même de logique scénaristique, *Amazing Spider-Man 2* est le film où le réalisateur tout comme Sony doivent montrer qu'ils ont désormais bien en main le personnage. Au risque, dans le cas contraire (si le vrai Spider-Man devait être comme absent ou éclipsé), de construire leur futur "spider-univers" cinématographique sur du sable. Mathématiquement, *Amazing Spider-Man 2* sera forcément un succès. C'est écrit d'avance. La popularité des films précédents, la promo et le poids du studio l'assurent. Mais, à défaut du destin d'un héros, c'est le destin d'une licence qui se dessine...

Xavier Fournier

CI-DESSUS : *Amazing Spider-Man 2* sort dans un contexte où Sony a essuyé un certain nombre de bides en 2013 et doit réduire sa volure, passant à moins de 20 films par an. Il faut que ceux qui restent soient plus rentables.

EN HAUT À GAUCHE : est-ce que Peter Parker doit s'attendre à perdre un autre être cher ? Le studio fait tout pour encourager cette impression en tout cas.

À DROITE : ramener les méchants sur le devant de la scène sans intégrer le Bouffon Vert ? Impossible !

FILM A FACETTES

Il y a désormais une "Marvel Way" au cinéma et les autres studios en viennent à se caler dessus. Sony ne fait pas exception et *Amazing Spider-Man 2* a été conçu en

LES ROIS DE L'EMBOUILLE

PARMI LES ENNEMIS DE SPIDER-MAN, IL N'Y A PAS (TANT S'EN FAUT) QUE DES DOCTEUR OCTOPUS, DES BOUFFONS VERTS OU MÊME DES ELECTROS. IL Y A AUSSI L'ARRIÈRE BAN. LES BOOMERANG, LES SHOCKER... CEUX QUI SE SONT TELLEMENT CASSÉ LES DENTS SUR "SPIDEY" QU'ON NE TREMBLE PLUS VRAIMENT EN LES VOYANT DÉBARQUER. C'EST À CES PERSONNAGES "AU FOND DU TROU" QU'EST CONSACRÉ *SUPERIOR FOES OF SPIDER-MAN*.



Tout comme une série telle qu'*Uncanny X-Force* a pu servir de modèle pour la refonte de certains titres pendant l'opération Marvel NOW, on voit depuis quelque temps émerger une nouvelle tendance chez Marvel, une tonalité plus proche des petits labels "indies", qui se permet plus de choses sur le plan graphique, continuant de raconter des histoires de super-héros mais plus comme on le ferait chez un petit éditeur indé tel qu'Oni Press. Il y a une filiation certaine. Du succès du *Daredevil* de Mark Waid et Paolo Rivera a découlé celui d'*Hawkeye* par Matt Fraction et David Aja. Là où l'archer des Avengers n'avait jamais tenu plus d'un an sous son propre titre, Fraction l'a complètement chamboulé en ne se laissant pas aveugler par le personnage, en racontant son histoire comme s'il s'était agi d'un film

qu'on s'est évertué à nous présenter au premier degré pendant des années. Boomerang, Shocker, Speed Demon et une autre version de Beetle ("le Scarabée") font partie de l'univers Marvel depuis 40 ou 50 ans selon les cas. Ils ont défié individuellement des personnages comme Spider-Man, la Torche Humaine ou Hulk en s'en tirant généralement... piteusement. L'union faisant la force, Tom DeFalco et Ron Frenz eurent l'idée de les réunir avec quelques autres seconds couteaux dans *Amazing Spider-Man #280* (1986) sous le nom du Syndicat Sinistre (Sinister Syndicate). Leur

de Shane Black ou de Tarantino. *Superior Foes of Spider-Man* s'inscrit dans une même ligne, qui consiste à ne pas se laisser piéger par les personnages et à privilégier d'abord un certain ton. À la base, il y a des personnages

nom faisait indirectement référence aux Sinistre Six, groupe composé de plus grandes peintures (Octopus ou l'Homme Sable) si ce n'est qu'eux ne limitaient pas leur nombre. Spidey étant à l'époque un incorrigible solitaire (pas encore lié aux Avengers et plein d'autres groupes), l'idée était qu'il ne pouvait pas faire face à une attaque simultanée de tous ces criminels. Pourtant, une fois passé le coup initial, réunir des losers ne pouvait guère mener qu'à... encore plus de loose. Aussi incroyable que cela puisse paraître, Marvel sembla s'accrocher à l'idée que le groupe avait bel et bien du potentiel. En 1991 la firme publia une mini-série *Deadly Foes of Spider-Man* ("les ennemis mortels de Spider-Man") qui avait déjà une certaine dose de degré. En fait, les membres de l'équipe, à force de se trahir respectivement, n'y ont pratiquement besoin de personne pour se nuire mutuellement.

les mésaventures d'une équipe de bras cassés à peine capable de lire un plan.

Depuis, le Sinister Syndicate a rejoint ces équipes de méchants comme les Démolisseurs, qu'on ressort à chaque fois qu'un scénariste à besoin d'une menace interchangeable qui

n'implique pas de conséquences. Tout se bouscule dès le premier épisode de *Superior Spider-Man*. Dan Slott vient de remplacer Peter Parker par Otto Octavius



et il a besoin de montrer que le Spider-Man supérieur n'a aucune compassion. Quelle meilleure manière de le faire qu'en le montrant en train de s'acharner sur un groupe qui ne représente aucun danger ? Slott réorganise donc le groupe de Boomerang, qui reprend Shocker, Speed Demon, une nouvelle Beetle, le chauffeur Overdrive et un robot remontant aux premières années de Spider-Man. Boomerang fait l'erreur de baptiser le groupe les Sinister Six. Spider-Man/Octopus

pique une colère et fait mordre la poussière à l'équipe, décidant de conserver le robot comme un assistant personnel. Pas vraiment une expérience relictante. En tout cas, on les imagine mal en candidats désignés pour lancer une nouvelle série sur leur nom. Mais *Superior Spider-Man* marche, on cherche des dérivés possibles et naît cette idée un peu folle, confiée au scénariste Nick Spencer (*Secret Avengers*) et à Steve Lieber (*Hawkmán*).

Par son titre, *Superior Foes of Spider-Man* est un double clin d'œil. Il s'agit d'une part de faire référence à la première mini-série qui réunissait un prototype de ce groupe. Et puis, bien sûr, comme on le découvre dès les premières pages, c'est un groupe qui n'a absolument rien de "supérieur". Là où on parlait de Shane Black pour *Hawkeye*, ici la trouvaille c'est d'écrire les nouveaux Sinister Six (qui restent cinq parce qu'ils ne sont pas foutus de trouver un sixième membre) comme si on était dans un film de Guy Richie (et en particulier dans son film *Snatch* avec une gestion similaire des ellipses). Ajoutez à ça que les losers en question ont quand même un ego à respecter, que les uns voudraient devenir chef

CI-CONTRE : de l'ancien et du neuf. Boomerang, Speed Demon et Shocker sont un noyau qui ramène aux *Deadly Foes*. Overdrive est beaucoup plus récent (apparu pour *Un Jour Nouveau*) tandis que Beetle est une vieille identité portée par une femme inconnue.

EN BAS : le contexte : une équipe de super-villains qui tente de percer... Sans réaliser que bien au-dessus d'eux Spider-Man est en fait un "collègue" qui a réussi, lui. Et qui s'acharne sur eux parce qu'ils ont fait la bêtise de voler le nom de son équipe

à la place de Boomerang et que ce dernier est prêt à tout pour garder son siège... quitte à s'assurer que les autres continuent de se retrouver en situation d'échec. C'est évident, dès les premiers épisodes, avec l'utilisation du Caméléon comme croque-mitaine, et d'une autre manière encore différente dans le 4^e épisode. *Superior Foes of Spider-Man* c'est un peu, aussi, comme si on racontait les aventures des Thunderbolts (version Busiek et Bagley) en y ajoutant la tonalité de Justice League International de Giffen & DeMatteis. Mais c'est aussi comme un groupe de soutien monté à l'envers, qui s'emploierait à tenir sous l'eau la tête de ses membres. Si *Deadly Foes of Spider-Man* avait pris un peu de recul quant aux personnages, ici on passe clairement à la vitesse supérieure. Avec des méchants établis, Spencer ne pourrait sans doute pas se permettre autant de choses. Il profite de l'effet "second plan". Tout peut arriver au Shocker, à Boomerang et aux autres. Et dans le même temps il n'essaie pas le moins du monde de nous convaincre de leur dangerosité. Ce qui change complètement l'approche avec laquelle on lit la série. Qui plus est (et c'est flagrant dans ses autres séries, comme *Morning Glories* ou *Thunder Agents*) Spencer est un spécialiste du scénario à tiroirs, de l'embrouille dans l'embrouille. Ce qui fait qu'on n'arrête pas de découvrir de nouvelles couches à l'hystérie des personnages. En France la série est tout simplement publiée dans les pages du mensuel *Spider-Man*. Aux États-Unis, *Superior Foes of Spider-Man* n'a reçu qu'un succès d'estime mais c'est sans doute le genre de série qui est plus pensée pour le marché des librairies. Quand bien même on ne peut parier sur un grand avenir à ce titre, ça tiendrait de l'exploit. D'abord parce qu'il y a un an et demi, personne n'aurait parié un kopeck sur un titre reposant sur Boomerang et sur des personnages du même tonneau. C'était pratiquement une mission suicide. Et finalement, réussir à faire vivre quelque temps une série de ce type est déjà une victoire. Pour des losers... c'est plus que bien !

Xavier Fournier



ADVENTURE TIME

L'AVENTURE QUI FAIT BOOM!

UN MÉLANGE DE KAMANDI ET DE DONJONS ET DRAGONS. C'EST AINSI QUE PENDLETON WARD DÉFINIT LA BASE DE L'UNIVERS D'ADVENTURE TIME. UNE BELLE PROMESSE DE LA PART DU CRÉATEUR DE CETTE SÉRIE ANIMÉE DUI, DÈS SES DÉBUTS, EN 2010, A SU TROUVER UNE TRÈS LARGE AUDIENCE OUTRE-ATLANTIQUE (ET PAS SEULEMENT CHEZ LES ENFANTS). COMIC BOX VOUS EXPLIQUE CE QUI FAIT LE CHARME DE LA SÉRIE ET COMMENT SON ADAPTATION EN COMICS PUBLIÉE CHEZ BOOM STUDIOS (URBAN COMICS EN FRANCE) A SAUVÉ L'ÉDITEUR CALIFORNIEN DE LA DÉROÛTE.

Adventure Time raconte les aventures de Finn et Jake, basés de l'île de Ooo. Le premier est un jeune humain à la morale chevaleresque et le second, un chien capable de modifier son corps à volonté. Cet univers, annoncé comme post-apocalyptique (d'où la référence à Kamandi), se révèle en fait coloré et surtout habité par une faune d'habitants variés et loufoques. L'humour est omniprésent mais l'action n'est pas en reste avec des affrontements épiques à chacun des épisodes. La force de la série repose sur l'ajout régulier de personnages ou de lieux à l'univers de Ooo, même après 5 saisons

et 156 épisodes. L'identité d'*Adventure Time* se fait également beaucoup à travers ses personnages atypiques. On en apprend un peu plus sur chacun au fil des épisodes, mais seulement par petites touches. Finn, par exemple, cache sous son bonnet une longue chevelure blonde et il a été recueilli par les parents de Jake après avoir été trouvé, abandonné dans les bois quand il était bébé. Cependant certains personnages restent très mystérieux comme Marceline, la reine vampire au corps d'adolescente qui se révèle en fait âgée de plus de mille ans. Chaque personnage possède également une voix et

un phrasé bien particulier, qui ne pourraient être modifiés. "Quand j'écris, je prononce tous ses dialogues à haute voix en tentant de l'imiter au mieux pour être certain de la cadence" disait le scénariste du comic-book, Ryan North, à propos de Princesse Lumpy Space, un personnage doublé en VO par Pendleton Ward lui-même.

LE GOÛT DU RISQUE

Quand on interroge Ward sur le public visé par la série, il répond qu'il s'adresse avant tout à ses propres attentes face à un dessin animé, mais qu'il faut que chacun puisse

en japonais, mais ce fait l'aidera-t-il à intégrer son 33^e livre ? « Je ne pense pas que ça aide », dit-il. « Les gens lisent plus vite en japonais, ce qui m'aiderait à l'écriture, mais ça ne l'aide pas à lire. » L'écriture est une langue universelle, mais la lecture est une langue particulière. L'écriture est une langue universelle, mais la lecture est une langue particulière. L'écriture est une langue universelle, mais la lecture est une langue particulière.

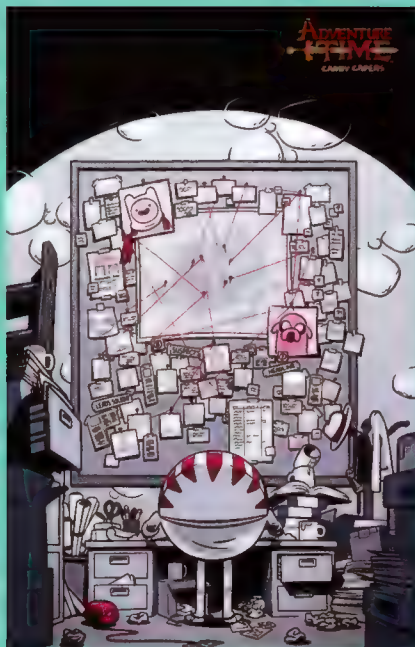
Adventures Time, le premier roman de la série, est paru en 2011. Depuis, le personnage de Finn le jeune héros, un adolescent d'origine japonaise, a été introduit dans la série. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise.

Le 33^e livre de la série, Adventures Time, est paru en 2014. Le personnage de Finn le jeune héros, un adolescent d'origine japonaise, a été introduit dans la série. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise.

Le personnage de Finn le jeune héros, un adolescent d'origine japonaise, a été introduit dans la série. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise.

ADVENTURES TIME

Le personnage de Finn le jeune héros, un adolescent d'origine japonaise, a été introduit dans la série. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise.



Le personnage de Finn le jeune héros, un adolescent d'origine japonaise, a été introduit dans la série. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise.

Le personnage de Finn le jeune héros, un adolescent d'origine japonaise, a été introduit dans la série. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise.

Le personnage de Finn le jeune héros, un adolescent d'origine japonaise, a été introduit dans la série. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise.

Le personnage de Finn le jeune héros, un adolescent d'origine japonaise, a été introduit dans la série. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise. Finn est un adolescent d'origine japonaise, un adolescent d'origine japonaise.





LA SÉRIE D'ADVENTURE TIME ET LES COMICS

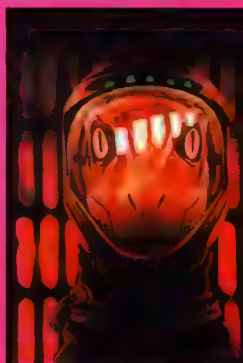
Après le succès de la série d'animation, Boom! Studios a donné carte blanche à Ryan North pour créer sa propre série en creator-owned. Il a choisi de continuer sa collaboration avec les mêmes dessinateurs pour son titre *The Midas Flesh*, une mini-série en 8 numéros qui s'inspire du mythe de Midas mais le place dans un monde futuriste où toute la terre a été transformée en or. Plus de 4000 ans plus tard, un trio de chercheurs (dont un dinosaure) revient sur place pour éclaircir le mystère de cette planète dorée dans l'espoir de trouver une arme qui pourra vaincre l'empire maléfique qui menace l'univers. Mais Boom! Studios ne se contente pas de cette série. L'éditeur a créé le label Boom! Box afin de permettre aux auteurs de Kaboom! de proposer leurs propres séries originales. Ainsi, les scénaristes et artistes des séries *Regular Show*, *Bravest Warriors* ou ceux des futures séries pourront eux aussi profiter de cette cour de récréation. "Je voulais donner la possibilité à ces artistes de faire plus que des adaptations et de proposer de faire des trucs étranges", nous avoue Shannon Watters, qui dirige ce nouveau label. Le second titre annoncé est *Lumberjanes*. Il est entièrement créé par des femmes (Noëlle Stevenson, Grace Ellis et Brooke Allen) et met en scène des femmes comme personnages principaux. Il s'agit d'une mini-série de 8 numéros qui débutera en avril et qui racontera les aventures d'un groupe de 5 amies parties en vacances dans un camp de scouts. Le résumé promet des yetis, des loups à trois yeux et des faucons géants pour une aventure fantastique. Comme dirait Finn et Jake : IT'S ADVENTURE TIME!

Après le succès de la série d'animation, Boom! Studios a donné carte blanche à Ryan North pour créer sa propre série en creator-owned. Il a choisi de continuer sa collaboration avec les mêmes dessinateurs pour son titre *The Midas Flesh*, une mini-série en 8 numéros qui s'inspire du mythe de Midas mais le place dans un monde futuriste où toute la terre a été transformée en or. Plus de 4000 ans plus tard, un trio de chercheurs (dont un dinosaure) revient sur place pour éclaircir le mystère de cette planète dorée dans l'espoir de trouver une arme qui pourra vaincre l'empire maléfique qui menace l'univers. Mais Boom! Studios ne se contente pas de cette série. L'éditeur a créé le label Boom! Box afin de permettre aux auteurs de Kaboom! de proposer leurs propres séries originales. Ainsi, les scénaristes et artistes des séries *Regular Show*, *Bravest Warriors* ou ceux des futures séries pourront eux aussi profiter de cette cour de récréation. "Je voulais donner la possibilité à ces artistes de faire plus que des adaptations et de proposer de faire des trucs étranges", nous avoue Shannon Watters, qui dirige ce nouveau label. Le second titre annoncé est *Lumberjanes*. Il est entièrement créé par des femmes (Noëlle Stevenson, Grace Ellis et Brooke Allen) et met en scène des femmes comme personnages principaux. Il s'agit d'une mini-série de 8 numéros qui débutera en avril et qui racontera les aventures d'un groupe de 5 amies parties en vacances dans un camp de scouts. Le résumé promet des yetis, des loups à trois yeux et des faucons géants pour une aventure fantastique. Comme dirait Finn et Jake : IT'S ADVENTURE TIME!



L'AVENTURE CONTINUE

Suite au succès d'*Adventure Time*, Boom! Studios a donné carte blanche à Ryan North pour créer sa propre série en creator-owned. Il a choisi de continuer sa collaboration avec les mêmes dessinateurs pour son titre *The Midas Flesh*, une mini-série en 8 numéros qui s'inspire du mythe de Midas mais le place dans un monde futuriste où toute la terre a été transformée en or. Plus de 4000 ans plus tard, un trio de chercheurs (dont un dinosaure) revient sur place pour éclaircir le mystère de cette planète dorée dans l'espoir de trouver une arme qui pourra vaincre l'empire maléfique qui menace l'univers. Mais Boom! Studios ne se contente pas de cette série. L'éditeur a créé le label Boom! Box afin de permettre aux auteurs de Kaboom! de proposer leurs propres séries originales. Ainsi, les scénaristes et artistes des séries *Regular Show*, *Bravest Warriors* ou ceux des futures séries pourront eux aussi profiter de cette cour de récréation. "Je voulais donner la possibilité à ces artistes de faire plus que des adaptations et de proposer de faire des trucs étranges", nous avoue Shannon Watters, qui dirige ce nouveau label. Le second titre annoncé est *Lumberjanes*. Il est entièrement créé par des femmes (Noëlle Stevenson, Grace Ellis et Brooke Allen) et met en scène des femmes comme personnages principaux. Il s'agit d'une mini-série de 8 numéros qui débutera en avril et qui racontera les aventures d'un groupe de 5 amies parties en vacances dans un camp de scouts. Le résumé promet des yetis, des loups à trois yeux et des faucons géants pour une aventure fantastique. Comme dirait Finn et Jake : IT'S ADVENTURE TIME!



Plongez dans l'univers fantastique de Grimm
et retrouvez les créatures mythiques et inquiétantes
tout droit sorties des célèbres contes...

GRIMM

SAISON 2



Actuellement
en coffret Blu-Ray™
et DVD



FINIES LES HISTOIRES !



MARVEL VALAIT BIEN UN MUSÉE

MARVEL EST SURNOMMÉ LA "MAISON DES IDÉES". DU COUP ON EST EN DROIT DE SE DEMANDER SI ART LUDIQUE NE DEVRAIT PAS ÊTRE QUALIFIÉ DE "MUSÉE DES IDÉES". JUSQU'AU MOIS D'AÔÛT IL ACCUEILLE EN EFFET UNE EXPOSITION, À LA FOIS SUPERBE ET MASSIVE, CONSACRÉE À... MARVEL. LES FILMS, LES COMICS, LES HÉROS, LES AUTEURS. DU JAMAIS VU DANS DE TELLES CONDITIONS.



Ouvert depuis la fin 2013, le musée Art Ludique a démarré en trombe avec une exposition consacrée à Pixar. Mais depuis quelques semaines il accueille un nouvel événement qui intéressera forcément au premier chef les amateurs de comics ou de super-héros. L'édifice tout entier s'est mis aux couleurs de Marvel. C'est sidérant. D'une page originale du Sub-Mariner de Bill Everett pour Marvel Comics #1 (paru en 1938) aux derniers concept art des prochains films Marvel, l'exposition retrace 75 ans d'histoire. Il faut dire que l'équipe du musée peut s'appuyer sur une décennie

"Nous tenons à ce terme d'Art Ludique. Mais ce fut un vrai combat avant d'y arriver!"

d'expérience. Elle anime aussi depuis des années la galerie parisienne Art Ludique, qui montre déjà une grande partie de l'histoire de la bande dessinée. L'équipe explique tout cela avec une grande clarté et une grande passion. Une

mission, le fait d'animation ou le design, donne rendez-vous au public dans des lieux où il ne peut pas découvrir des artistes incroyables qu'on ne trouve que toujours d'actualité comme Ryan Meinerding passe de

God of War à la bande dessinée, au design de film. Et il n'en est pas moins artiste selon les supports qu'il aborde. Adi Granov en fait de même. C'est ce qu'on appelle le Figuratif-Narratif. On voulait souligner un véritable courant artistique. C'est pour cela que nous tenons à ce terme d'Art Ludique. Mais ce fut un vrai combat avant d'y arriver!" Depuis quelques mois les choses ont pris une autre ampleur avec l'ouverture du musée

Art Ludique près des berges de la Seine. Un outil qui permet de passer à la vitesse supérieure en termes d'exposition. On veut au moins à une nouvelle fraction. La galerie d'aujourd'hui doit donner au public l'impression d'être dans un lieu où il peut découvrir des œuvres d'art de la plus haute qualité.

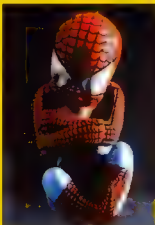
Geoff Darrow, qui n'avaient jamais réellement exposé dans ce contexte. Là, on accède à une dimension muséale, avec la possibilité d'exposer aussi des pièces de collection qui ne sont pas à vendre. Ça nous permet d'être aussi à des collections privées. En effet, les expositions y deviennent en grande partie des rendez-vous par des fans pour des fans, et pas seulement. C'est manifeste avec cette exposition Marvel, qui mélange avec bonheur de nombreuses facettes de ce que la culture du 20^{ème} siècle n'a pas perdu. Il parcourt de grandes salles consacrées à Iron Man et à Thor. Mais plus seulement. Il découvrira également des profils moins évidents. Sur tel mur on trouve une biographie de Bill Everett. Sur tel autre? Une planche d'Iron Fist par John Byrne. Mais plus largement la palette d'artistes représentée est tellement large qu'on a l'impression qu'ils sont tous là (ou pas loin). Kirby, Buscema, Kane, Miller, Ditko et bien d'autres. Pour cet aspect, le musée a pu compter sur la réputation de l'équipe. Expliquer aux collectionneurs que l'événement serait rare, qu'il servirait à mieux faire découvrir



et apprécier les artistes concernés. Mais c'est le fruit d'un an et demi de travail. "On a essayé d'être représentatif d'un univers qui compte 5000 personnages. On voulait débiter par Captain America parce qu'il a la particularité d'être ancré dans la réalité. On le voit encore dans le Soldat de l'Hiver, quand il s'interroge sur son rôle, sur l'opposition entre simple surveillance et terreur. Bien sûr on enchaîne avec les X-Men, les Quatre Fantastiques, les Avengers puis une partie qu'on a baptisée 'les urbains', enchaînant sur Spider-Man, Daredevil avant de passer sur Docteur Strange. Des choix comme Iron Fist nous ont semblé cohérents. On a aussi une salle baptisée 'les galactiques' pas seulement en raison du prochain film à venir de Marvel avec les Gardiens de la Galaxie mais parce que le cosmique est quelque chose d'important chez cet éditeur, avec des personnages comme Thanos ou le Surfeur d'Argent." L'exposition prend un aspect tridimensionnel avec de nombreux accessoires tirés des films: "Le lieu est spectaculaire. Il a su convaincre. On a pu profiter d'une venue à Paris des producteurs de Marvel Studios, Kevin Feige et Louis D'Esposito, qui ont pu voir l'endroit en amont. Ils ont vu le potentiel, compris aussi qu'on bénéficiait d'un soutien culturel de la ville de Paris." C'est le détail qui va permettre d'enrichir l'exposition avec de véritables éléments de décors des films: "En ce qui concerne les accessoires c'est venu de Louis D'Esposito lui-même, avec qui on a discuté pendant plusieurs heures. C'est lui qui a réalisé le court-métrage sur Peggy Carter. C'est quelqu'un d'extrêmement présent dans les productions Marvel. Quand il a vu qu'on allait de Kirby à Coipel, c'est lui qui s'est mis à nous proposer des choses. Il voulait par exemple que nous ayons la première sculpture d'Iron

PENDANT CE TEMPS DANS LES ALPES...

Les super-héros ont le vent en poupe. Et les expositions qui les célèbrent également, même si elles diffèrent dans leurs approches. La Maison d'Ailleurs (Yverdon-les-Bains, Suisse) est depuis longtemps déjà dédiée aux cultures de l'imaginaire. Elle accueille ainsi *Superman, Batman & Comics!* jusqu'au 21 septembre prochain pour rendre hommage à une certaine culture des comics et à la manière dont on la retrouve sur bien des médias. L'endroit accueille donc la production de plusieurs photographes et artistes contemporains mais organise aussi des animations pour le moins originales. Après – entre autres choses – une soirée "Les super-héros ont la gueule de bois" en début de mois, la Maison d'Ailleurs annonce aussi un cours public (30 avril) sur le thème "Super-héros: que nous disent-ils?" D'ici septembre le lieu devrait recevoir encore plusieurs rencontres associant des créateurs ou des intervenants pointus. À noter qu'un catalogue d'exposition existe, édité en partenariat avec Urban Comics. Renseignements: www.alleurs.ch



VITE...

Il est encore temps, pour quelques jours, de vous rendre à l'exposition BD et Immigration à Paris (au Palais de la Porte Dorée, jusqu'au 27/04). Cette expo multiculturelle réserve néanmoins une belle place à la BD américaine avec des planches de Will Eisner ou de Joe Shuster. On rappelle que les comics se sont nourris d'histoires de fils d'immigrants qui ont créé nos héros.



Man, même pas peinte, vraiment réalisée à la main. C'est une pièce exceptionnelle! Il a donc clairement participé au choix et à la sélection des œuvres avec les équipes des studios Marvel. On a eu la chance de bénéficier de son expertise. Si l'alchimie fonctionne dans cette exposition c'est parce qu'eux aussi ont cette vision artistique."

Parmi les choses les plus difficiles à obtenir? Le fondateur du musée réfléchit et évoque le temps qu'il a fallu avant de pouvoir rencontrer Stan Lee et le filmer, l'interroger pour une entrevue assez longue qui est diffusée dans l'exposition. Jean-Jacques Launier avait signé un documentaire sur Marvel il y a quelques temps mais les propos recueillis ici sont inédits. Il tenait à l'avoir, à le faire parler sur l'évolution des personnages qu'il a contribué à lancer. Si bien qu'à un moment on a carrément l'impression de se retrouver dans une scène de **Captain America: Le Soldat de L'Hiver**, quand Steve Rogers visite le Smithsonian Museum et y voit une pièce à la mémoire de ses compagnons d'armes. La salle est là. Elle s'est réincarnée entre les murs du musée Art Ludique: "Quand on a réalisé ça, nous étions très fiers. D'autant

"Un rendez-vous par des fans, pour des fans... mais pas seulement."

que le gardien du musée dans le film n'est autre que Stan Lee. C'est plein d'humour et en même temps ça a une valeur de symbole! C'était génial. Les pièces sont venues par bateau dans des caisses énormes marquées Marvel. C'était déjà un peu Noël mais en plus la personne qui m'a venue installer est le scénariste du film. Ça ne se passe pas des reproductions mais bien les costumes qu'on voit dans le film. Marvel a si peu l'habitude de ce genre d'exposition qu'ils nous ont envoyé la seule personne qui pouvait s'occuper de ça: celle qui fixe d'habitude le casque de Robert Downey Jr. sur le plateau de tournage! Récupérer les éléments de la scène du Smithsonian donne une dramaturgie intéressante et on est super fier!"

Mélanger les planches originales et les éléments de films donne du relief à l'ensemble. Il y a à boire et à manger pour un peu tous les publics. La seule (petite) chose qu'on puisse regretter c'est que sur le côté ciné, le focus est clairement sur Marvel Studios. Ne vous attendez donc pas à trouver des costumes du Spider-Man de Sony ou des reliques des X-Men de la Fox. "Si on s'écoutait il y aurait de quoi remplir trois fois

le musée. Mais bien sûr on ne peut pas. On s'est donc recentré, en tout cas pour cette fois, sur les films de Marvel Studios parce que ça fait sens. Et puis c'est une manière de montrer l'évolution de cette société. Quand on parle de Kirby et de tous ces autres artistes le propos est de dire que non seulement ils ont inventé des centaines de personnages mais ils ont aussi inventé la façon dont on dessine les super-pouvoirs. Comment on dessine une flamme dans les comics? C'est passé par l'invention de la Torche Humaine! La puissance d'Hulk, la manière qu'à Spider-Man de marcher aux murs. Ils ont créé des codes de référence, qui ont inspiré tout le monde derrière, jusqu'aux films produits de nos jours." Reste alors LA question qu'on se doit de poser. À quand une telle exposition consacrée aux héros de DC Comics. Jean-Jacques Launier esquisse un petit rire et reprend un credo qui a valeur de confirmation: "Le musée Art Ludique a pour vocation d'explorer les univers des BD, des jeux vidéo et du cinéma. Je crois que vous aurez compris que les fans de comics auront souvent de quoi se réjouir!" Le message semble clair...

Xavier Fournier

L'Art des Super Héros Marvel, jusqu'au 31 août 2014 au musée Art Ludique, à Paris XIII.

HOMMAGE

ALAIN RESNAIS

1922-2014

LE RÉALISATEUR ALAIN RESNAIS S'EST ÉTEINT DÉBUT MARS. "CE QUE J'ÉTAIS EN CINÉMA, JE L'AI AUTANT APPRIS PAR LES COMICS QUE PAR LE CINÉMA. LES RÈGLES DU DÉCOUPAGE, DU MONTAGE Y SONT LES MÊMES", DISAIT-IL.

Le réalisateur de *Hiroshima mon amour* ou *On connaît la chanson* était un grand amateur de comics (entre autres choses). Une anecdote vengue que dans son enfance il eût à choisir entre un numéro de *Dick Tracy* et le premier numéro de *Superman*, la semaine de sa sortie. Grand fan de Tracy, il acheta celui-ci. Et revint plus tard avec de l'argent. À sa grande déception l'épisode de *Superman* n'était plus là. Cet intérêt ne le quittera jamais. Plus tard, devenu réalisateur, il tourne *Toute la Mémoire du Monde*, en 1956 un documentaire sur la Bibliothèque nationale. Il filme les stocks imposants de livres, les nombreux classiques et originaux mais, quand le documentaire pose la question de savoir "qui demain témoignera le plus sûrement de notre civilisation", il s'arrange pour cadrer sur ses propres numéros de *Mandrake* et de *Dick Tracy*, des illustrés pas vraiment bien vus à l'époque. En 1962 il est l'un des co-fondateurs du Club des Bandes Dessinées. L'association édite aussi une revue, *Giff-Wiff*, qui a besoin d'articles et d'interviews. Plusieurs membres de l'association vont donc se transformer en journalistes de BD. Et Resnais devient de

l'un des premiers journalistes français sur les comics et les strips, rencontrant certaines de ses idoles comme Lee Falk (le créateur du Fantôme). Dès 1965, Falk dit qu'il considère Alain Resnais comme le seul réalisateur apte à tourner un film réussi de *Mandrake*. Un jour, avec un magnétophone, le français pousse la porte des éditions Marvel à New-York pour rencontrer Stan Lee. C'est le début d'une grande amitié. Un temps, vers la fin des années 1960, il est question de faire tourner à Resnais un film de *Spider-Man*. Mais il refuse, ne pensant pas être le mieux adapté. Lee et lui se plaisent alors à imaginer des projets originaux, que l'un écrit et que l'autre réaliserait. Deux idées fusent : un film de science-fiction, *The Inmates* et un autre intitulé *The Monster Maker*. Mais ils resteront à l'état de scénario. Resnais en sera quitte pour utiliser Lee dans un rôle de figurant : l'éditeur de Marvel sert de voix off dans un film de sketch, *Ennemi d'État* (1973). Ce qu'on sait moins, c'est que parmi les autres figurants, dans le rôle d'un banquier, Resnais utilise son autre idole, Lee Falk. À d'autres époques on parlera de lui pour réaliser des films sur *Dick Tracy* ou *Flash Gordon*. Autant de rendez-vous manqués. Mais si on regarde bien dans son œuvre on trouve des signes. Par exemple son film *I Want to go Home*, qui raconte l'histoire



Hommage du cartoonist israélien Michel Kishka sur son blog : www.kichkafr.files.wordpress.com

LE JOUR OÙ J'AI CROISÉ ALAIN RESNAIS...

Une rencontre fortuite ? Nous étions à Paris, devant un comic-shop dont il sortait, les bras chargés de fascicules de super-héros. Nous avons brièvement parlé, je lui ai laissé un *Comic Box* et je lui ai demandé s'il était intéressé par une interview. C'était un numéro avec *Spider-Man* sur la couverture. Dès qu'il l'a vu, il a souri et m'a dit oui. Quelques jours plus tard j'ai contacté la personne qui devait gérer le rendez-vous. Un cerbère intraitable malgré l'accord de l'intéressé. On me fit comprendre qu'il était hors de question d'aller déranger Monsieur Resnais... pour de simples comics. Tant pis. Au moins j'aurais vu son regard s'illuminer en voyant *Spider-Man*. Le regard d'un passionné... X.F.

d'un auteur américain de BD venant en France pour un festival de BD. On y croquera (entre autres) une jeune femme déguisée en Elektra ou Depardieu en Popeye... Il n'aura pas tourné de films sur les comics mais il sera resté curieux de lecture jusqu'au bout. Il aura été militant, défenseur de toutes les formes de BD bien au-delà que de son mode de prédilection, celui des trois générations de lecteurs. À 93 ans, Alain Resnais était sans doute le dernier des lecteurs français de comics.

SPIDER-MAN 2099

RETOUR VERS LE FUTUR ?



RETOUR PROGRAMMÉ ?

C'est l'histoire d'un serpent de mer. Comme souvent dans les comics, une série qui a eu son heure de gloire puis a été balayée par de mauvais résultats commerciaux n'est pas pour autant devenue un mouton noir. Les éditeurs le disent souvent, avec une bonne équipe créative et un bon concept, tout peut fonctionner. Dans le monde de Spider-Man, Dan Slott est roi. Enfin, presque roi, il a tout de même un éditeur au-dessus de lui chez Marvel. Mais en réalité, il jouit d'une grande liberté dans la confection de ses histoires. Et Dan ADORE tous les Spider-Man passés, présents, futurs, alternatifs. Sa connaissance de l'homme araignée et son talent lui ont d'ailleurs permis d'écrire *Spider-Man 2099* dans le jeu *Spider-Man : Dimensions*, dont il est le scénariste. Aussi, après cet avant goût, on se doutait bien que

PAS UNE SUPERSTAR, PAS UN INCONNU NON PLUS, L'ARTISTE IRLANDAIS WILL SLINEY A ÉTÉ CHOISI PAR MARVEL POUR ILLUSTRER LA NOUVELLE SÉRIE SPIDER-MAN 2099 AUX CÔTÉS DU SCÉNARISTE PETER DAVID. DESSINER UN PERSONNAGE MI-IRLANDAIS POUR UN NATIF DE CORK : UN SACRÉ CADEAU !

Il y a deux ans, vous dessiniez *MacGyver* pour Image Comics et bien que ce ne soit pas une franchise inconnue, ce n'était pas encore un comic book de premier plan. Puis, Marvel vous a confié le mensuel *Fearless Defenders* qui n'a pas dépassé le 13ème numéro. Et là, vous «touchez le jackpot» en quelque sorte avec *Spider-Man 2099*, non ?

Oui ! C'est vrai que [*MacGyver*] j'ai l'impression que c'était il y a une éternité tellement j'ai

dessiné d'épisodes de comics depuis. Mais si je regarde ce qui a été accompli, ça a quand même été vite pour moi. Et depuis que je suis chez Marvel, j'ai dit à qui voulait bien l'entendre que j'étais un très très grand fan de Spider-Man. Fort heureusement, j'ai été écouté par le management de Marvel qui m'a poussé sur cette série.

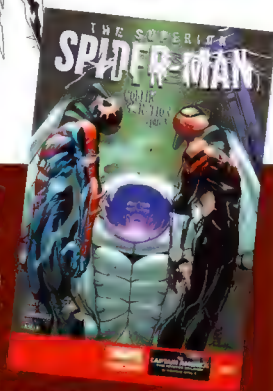
Excusez le comparatif, mais en dehors de vos

origines, vous n'avez pas vraiment d'histoire avec le personnage. Est-ce que vous étiez un lecteur de la précédente série ou même un fan de Peter David ?

Absolument. Quand j'étais ado, j'avais assez peu de possibilité d'aller dans des comic shops par chez moi, mais il y avait les dessins animés qui m'ont fait aimer les personnages. Du coup, oui, j'ai raté la première série 2099 quand elle est sortie, et puis, je n'avais que 9 ans à l'époque. Mais quand je me suis mis à dessiner des comics, *Spider-Man 2099* était toujours une de ces séries que me recommandaient les autres artistes de comics. Non seulement parce que le costume est génial à dessiner, mais aussi parce que le scénario est très bon.



Slott allait remettre le couvert dans la version comics des aventures du tisseur. La chose sera entendue dès **Superior Spider-Man #17** et Miguel O'Hara s'est depuis imposé comme un personnage récurrent dans la série à diverses occasions. Mais ce n'était visiblement pas suffisant pour Marvel. Alors qu'un grand crossover mettant tous les Spider-Men de l'univers en commun contre une grande menace est en préparation (cf pages Quickies), la Maison des Idées a décidé de redonner une chance à Spider-Man 2099, en solo. Et pour écrire la série, qui de mieux placé que l'homme qui l'a co-créé il y a déjà 21 ans : le vétéran Peter David (*X-Factor*, *Hulk*,...). Ce dernier, avoue avoir été surpris que Marvel le contacte, même s'il en est très heureux. Il n'aurait d'ailleurs été engagé qu'à la mi-février 2014 avec, en ligne de mire, un lancement à l'été ! Un développement très court inhabituel de Marvel qui prépare ses séries longtemps à l'avance. **Spider-Man 2099** serait-elle un ajout de dernière minute pour étoffer la gamme de séries Spidey alors qu'un film s'apprête à sortir ? Toujours est-il que la nouvelle série démarre donc en juillet aux USA et poursuit le concept inauguré dans **Superior Spider-Man**.



Il y a environ six ans, quand j'ai commencé à me rendre aux Etats-Unis pour participer à des conventions de comics, j'ai finalement acheté l'album et j'ai immédiatement adoré. Et puis, coïncidence drôle, le premier comic book que j'ai pu acheter dans le comic shop de ma ville était *X-Factor* #1, de Peter David.

Comment définit-on le look, la manière de se tenir d'un personnage comme Spider-Man 2099 ? Faut-il le dessiner comme le Spider-Man traditionnel ? Autrement, avec un nouveau «body language» ?

Bien sûr, il y a des similarités entre les deux Spider-Men, mais, cela dit, j'essaie de marquer la différence, au-delà du masque

quand je dessine Spider-Man 2099. Du reste, mon Spidey ne se balance pas au bout d'une toile. Pour moi, Spidey 2099 est plus en mouvement, plus dynamique que son original.

Quels artistes vous ont le plus influencés ?

Trop pour les citer tous. Mais ces derniers temps, je dirais Stuart Immonen, Olivier Coipel et Leinil Yu. Mon style, cela étant, est plus classique, plus proche d'un John Romita je crois.

Du coup, c'est le job rêvé pour vous cette série ?

Carrément. Je m'éclate.

FREE COMIC BOOK DAY BONNE FÊTE LES COMICS !

VOUS ETIEZ JALOUX DU FREE COMIC BOOK DAY AMERICAIN ? PAS DE PANIQUE, L'EVENEMENT ARRIVE ENFIN CHEZ NOUS ET LES EDITIONS ONT JOUÉ LE JEU.



Instauré depuis plusieurs années aux États-Unis, le **Free Comic Book Day** est un événement annuel qui vise à attirer le grand public dans les boutiques de comics en leur proposant des revues gratuites, spécialement publiées par les éditeurs (qui

en profitent souvent pour lancer un événement ou une série à venir). La chose se veut festive.

Située début mai elle est traditionnellement proche d'une grosse sortie de film et des foules de curieux viennent donc en découvrir plus sur les héros concernés. En France, les comic-shops participent souvent à la chose en proposant le même jour les comics gratuits édités aux USA. Mais ces dernières années, quelques initiatives isolées (comme chez Comics Zone, à Lyon) ont visé à produire, en plus, un contenu gratuit spécifique et supplémentaire. Il semble qu'à force, ces irréductibles passionnés aient réussi à convaincre et que la chose s'implante véritablement dans le pays. Pour le prochain rendez-vous (le samedi 3 mai 2014), les grands éditeurs commencent à entrer dans la danse. Ainsi Panini éditte à cette occasion un **Free Comic Book** consacré à Spider-Man. Delcourt joue également le jeu avec un fascicule qui permettra de présenter Velvet (la nouvelle série de Brubaker et Epting), le BPRD mais aussi Fox Boy (l'ex Paoir Louarn de Laurent Lefevre). Pour savoir s'il y a une boutique participant au **Free Comic Book Day France**, rendez-vous sur la page Facebook de l'événement (www.facebook.com/FCBD.France) qui recense les lieux concernés (environ 70 lieux à travers la France). Et rendez-vous le 3 mai !





INFINITE CRISIS L'UNIVERS DC DANS TOUS SES ÉTATS

INFINITE CRISIS EST CE QU'ON APPELLE UN MOBA, UN JEU DE COMBAT MULTIJOUEURS "EN ARÈNE" OÙ VOUS INCARNEZ DES LÉGENDES DE CHEZ DC COMICS. MAIS COMMENT DC ET WARNER EN SONT-ILS ARRIVÉS À CRÉER UN FREE-TO-PLAY* ENSEMBLE ?



Lorsqu'on évoque *Infinite Crisis*, beaucoup d'entre vous pensent certainement à la minisérie en 7 volumes publiée en 2005 chez DC Comics (et dont Urban annonce – sans doute pas tout à fait par hasard – la réédition courant 2014). Eh bien c'est raté, puisqu'ici nous allons parler du jeu vidéo de chez Warner Interactive. Ce n'est bien évidemment pas le premier jeu à mettre en scène des personnages de chez DC Comics, autant dire que des jeux Batman, Superman ou même Green Lantern il y en a déjà eu plusieurs. Sa principale originalité réside dans le fait que c'est un MOBA : un Multiplayer Online Battle Arena, ou jeu multi-joueurs en ligne de batailles en arène. Cinq super-héros contre cinq, vous devez y conquérir des places fortes à grands coups de super-pouvoirs. Et il faut bien avouer que la liste de personnages disponibles est plutôt alléchante, car issue des univers classiques, mais aussi de mondes parallèles du Multivers DC.

Marilys Vallet



4Q

CARDELL KERR
Créatif chez
Turbine Studio

Qu'est-ce qui vous a poussé à faire un MOBA (Multiplayer Online Battle Arena), plutôt qu'un autre type de jeu ?

Il existe deux saveurs qui vont bien ensemble. La première fois que nous nous sommes demandé ce que nous voulions faire, nous avons regardé parmi toutes les possibilités sympas qui existaient chez Warner Bros. et nous avons décidé que ce serait DC Comics. En plus nous adorions les MOBA, du coup les mélanger ensemble a été un travail agréable. Les comics et les MOBA sont d'ailleurs bien plus proches que la plupart des gens le pensent. Dans les comics, tout est basé sur les personnages, comme dans un MOBA : dans les MOBA tout repose sur les pouvoirs, comme chez les super-héros. C'est la synergie !

Était-ce important pour vous de rester proche de l'univers des comics ? Avez-vous travaillé avec des gens de chez DC pendant le processus créatif ?

Absolument. Nous avons passé énormément de temps à nous synchroniser avec DC, pour être certains de rester juste dans l'esprit des personnages, de la présentation, jusqu'aux dialogues, en passant par les voix. À chaque fois que nous introduisons un élément du multivers, cela devenait particulièrement complexe, car ils devaient être reconnaissables par rapport aux personnages de base, tout en restant différents et intéressants. Ça a été super de collaborer avec DC Comics, pour le boulot... comme pour les comics gratuits ! Si vous ne lisez pas le Batman de Scott Snyder, vous n'avez pas vécu.

Pensez-vous que le jeu soit accessible même

*Un free-to-play est un jeu en ligne gratuit, mais qui vous propose parfois des contenus payants, par exemple pour obtenir des armes ou des armures inédites, augmenter de niveaux plus vite ou débloquer certains personnages ou obtenir des costumes rares.



pour ceux qui n'ont pas l'habitude de jouer aux jeux vidéo ?

Pour être sincère, il faudrait peut-être un peu de temps pour s'y habituer pour les non-gamers, car les MOBA entretiennent une compétition intense et prenante. La bonne nouvelle c'est qu'il y a toute une communauté qui est là pour aider ! Alors n'ayez pas peur d'essayer.

Parlez-nous un peu des personnages 'spéciaux' comme Gaslight Batman ou Mecha Superman ?

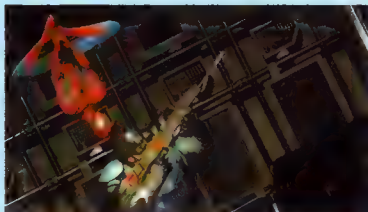
J'ai toujours été un grand fan de la collection Elseworld (la collection DC Comics des histoires parallèles), dès le démarrage, je savais que je voulais faire quelque chose de non-orthodoxe. Dès lors, nous avons commencé à regarder notre jeu comme un autre épisode de la série Crisis. Il était clair que les mondes alternatifs était un must have. Certains ont été inspirés de comics précédents (comme Gaslight Batman ou Nightmare Batman), d'autres sont des créations originales personnalisées par nos soins (comme Mecha Superman ou Atomic Wonder Woman). L'une des choses les plus importantes à propos de ces univers alterna-

tifs, c'est une thématique forte. Gentils et méchants, super-héros et super-villains qui en viennent ont leurs propres désirs et besoins. Par exemple, la Terre version Nightmare (une Terre cauchemardesque où les gentils ont perdu la bataille) est un thème oppressant et les personnages qui en sont issus ont des relations complexes. Je pourrais parler des multivers pendant des heures, mais je vais conclure avec l'affirmation que ce ne sont pas de simples personnages uniques, ce sont des mondes vivants avec leurs propres histoires à raconter.



JEU VIDÉO

LE NOUVEAU JEU SPIDER-MAN EST-IL 'AMAZING' ?



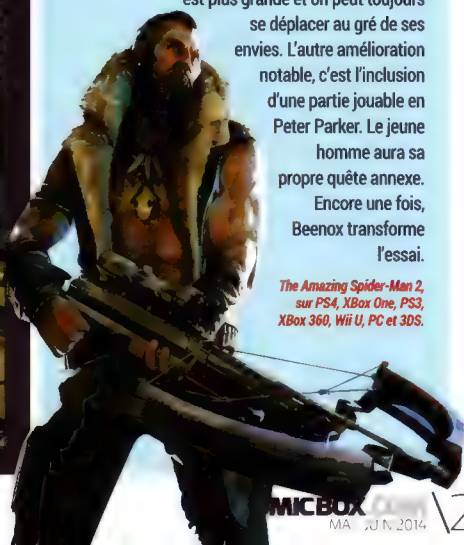
**UN NOUVEAU FILM, UN NOUVEAU JEU VIDÉO...
LA ROUTINE ME DIREZ-VOUS ? BEENOX NOUS
OFFRE UNE IMMERSION TOTALE POUR CETTE
NOUVELLE AVENTURE DE SPIDEY !**

Après le succès du premier volet, les développeurs de Beenox nous replongent dans le monde des films *Amazing Spider-Man*. Une nouvelle fois, l'histoire du jeu n'est pas une adaptation linéaire du long-métrage, mais bien une création originale. Peter Parker jongle toujours entre sa vie privée et sa vie de super-héros. Kraven le Chasseur débarque pour lui faire une proposition : l'aider à devenir un chasseur, à améliorer ses pouvoirs d'araignée. Les fans du comic savent que Kraven est l'un des célèbres vilains du Tisseur. Mais dans cette version vidéoludique, est-il un ami ou un ennemi ? Ce n'est pas le seul personnage des comics qu'on croquera dans le jeu : le Caïd, Electro, le Rhino...

Le gameplay a été amélioré en 2 ans. Par exemple, on ne s'accroche plus dans le vide, il faut viser les immeubles environnants avec les gâchettes droite et gauche. Le "webbrush" est toujours là et permet de se déplacer plus vite et plus précisément. La ville

est plus grande et on peut toujours se déplacer au gré de ses envies. L'autre amélioration notable, c'est l'inclusion d'une partie jouable en Peter Parker. Le jeune homme aura sa propre quête annexe. Encore une fois, Beenox transforme l'essai.

*The Amazing Spider-Man 2,
sur PS4, Xbox One, PS3,
Xbox 360, Wii U, PC et 3DS.*



MAGNÉTO

GENE SIMMONS

LE DÉMON DES BULLES

C'ÉTAIT LORS DU DERNIER MIP TV DE CANNES (LE MARCHÉ INTERNATIONAL DES PROGRAMMES TÉLÉ). GENE SIMMONS, (ROCKER ET ALTER EGO DU DEMON DU GROUPE KISS) ÉTAIT LÀ POUR DÉFENDRE UN PROGRAMME DE CAMÉRA CACHÉE BAPTISÉ BUSTED (!). DU ROCK ET DE LA CAMÉRA CACHÉE ? QUEL EST LE RAPPORT AVEC LES COMICS ? TOUT, PUISQUE GENE LE TOUCHE À TOUT PARLE COMICS DÈS QU'ON LUI TEND LA PERCHE.



Parlons des débuts de Kiss. À l'époque, c'était un groupe complètement novateur : chacun des membres avait une personnalité définie qui était basée sur des super-héros ou des films. C'était la première fois qu'un groupe faisait ça. Qu'est-ce qui vous a donné envie de faire ça et quelles étaient vos influences ? Quand on est occupé à quelque chose, on ne réfléchit pas vraiment à ce qu'on est en train de faire. Tout s'est donc passé très naturellement. On vivait au 10 East de la 23^e rue à New York. Ce n'était pas un quartier très riche, c'était même un quartier pauvre. Un jour, on a décidé d'aller dans un magasin pour acheter des miroirs. Nous sommes passés dans une boutique où ils vendaient du matériel pour les clowns et les cirques. On y a finalement acheté du maquillage et on a commencé à se maquiller. On n'avait pas de manager à l'époque, personne ne nous disait quoi faire. Et le maquillage qu'on s'est inventé ce jour-là, il y a 40 ans, est le même que celui que l'on porte encore aujourd'hui. C'est incroyable : Kiss a commencé sur une idée de quatre gars dans la rue à New York, et aujourd'hui c'est devenu un empire ! Nous avons 40 800 licences ! Il y a des Hello Kitty KISS, des rideaux de douches, des chaises... Il y a tout ce qu'on peut imaginer.

Quand vous étiez dans ce magasin en train de vous maquiller, qu'est-ce qui vous a influencé ? Des comics ? Des films d'horreurs que vous aviez vus tous ensemble ?

Pour moi, c'était la combinaison des films expressionnistes allemands (courant cinématographique des années 1920 parmi lesquels on trouve *Nosferatu* de F.W. Murnau et *Le Cabinet du Docteur Caligari* de Robert Wiene - ndr.). Ces films muets avec des ombres qui faisaient qu'on ne voyait jamais clairement les yeux. Dans les films

américains, la lumière était plus frontale mais les Allemands jouaient avec les ombres et l'obscurité. Je trouvais ça très intéressant. Des choses comme *Nosferatu*, la version américaine du *Fantôme de l'Opéra*, les vieux films muets, les films expressionnistes... J'étais aussi très intéressé par les comic-books. Si vous regardez le personnage que j'ai créé, le Démon, c'est une combinaison de plusieurs éléments. Les ailes viennent d'un personnage de comic Marvel qui s'appelle



Flèche Noire (Black Bolt). Il est muet. Il n'avait pas le droit de parler. Plusieurs années plus tard, Marvel m'avait donné les droits pour en faire un film. Même chose avec *Ghost Rider*, mais je n'ai jamais pu faire ce film.

J'étais fasciné car c'est le seul personnage de comic-book qui n'était pas autorisé à parler. Il pouvait aussi voler, pas très longtemps car ses ailes n'étaient pas très grandes, mais il pouvait planer. Je trouvais qu'il était unique. Et c'était le roi ! J'ai donc décidé de porter des ailes, mais pas des grandes, plutôt des ailes pour planer. Et je ne sais pas pourquoi, mais comme j'aimais Godzilla, j'ai mis sa tête sur mes chaussures. Et pour le maquillage, je me suis souvenu d'une scène du *Fantôme de l'Opéra*, durant laquelle on dirait qu'il a ces sortes d'ombres autour des yeux. C'est de là que vient mon maquillage.

Votre première expérience en tant qu'acteur, c'était dans le téléfilm *Kiss Meet the Phantom of the Park*. On dirait que l'idée était vraiment de faire des membres de Kiss des super-héros : vous aviez tous des super-pouvoirs grâce à des talismans. Mais comme c'était produit par Hanna Barbera, au final ça ressemblait plutôt à un épisode de *Scooby Doo*. Est-ce que ça avait été envisagé comme ça dès le départ ?

Vous savez, on n'y connaissait rien. On avait 24, 25 ans. On était très jeunes. On était déjà bien content que quelqu'un ait envie de faire un film avec nous, un peu comme pour les Beatles dans *Quatre Garçons dans le Vent*. C'est un classique du cinéma, par Richard Lester, un grand réalisateur. Et nous, on avait Hanna Barbera. On ne savait même pas si ça serait bon ou mauvais jusqu'à ce que ça soit diffusé.

À l'époque, ce téléfilm avait tout de même

eu du succès. Est-ce que vous aviez envisagé d'en tourner d'autres avec cette idée de Kiss en tant que super-héros? Voire une série régulière?

Cela ne nous intéressait pas autant qu'un film car cela aurait pris beaucoup de temps alors que Kiss était tout le temps en tournée. Mais l'aspect super-héros m'intéressait et c'est pour cela qu'on a ensuite fait des comic-books avec Marvel, puis avec d'autres éditeurs.

Et le premier comic-book dans lequel vous êtes apparus, c'était Howard the Duck! Pourquoi?

Steve Gerber, le scénariste, était un de nos grands fans. Il nous a demandé la permission de nous inclure dans *Howard the Duck* et on a dit "bien sûr!" Et grâce à *Howard the Duck*, il a ensuite écrit le scénario du film *Kiss* [qui n'a jamais vu le jour - ndr]. C'est ainsi que ça s'est passé

Et puis il y a eu le fameux comic-book Kiss pour lequel vous avez fait ce coup: annoncer qu'il y aurait votre sang dans l'encre! Qui en a eu l'idée?

Je ne me souviens plus qui a eu cette idée, mais quand le comic *Kiss* est sorti, il est devenu le comic le plus vendu de tous les temps. On a vendu plus de comics que n'importe quel comic-book. On en a vendu 1,2 million d'exemplaires, quand les autres comic-books vendaient 200 000 ou 300 000 exemplaires aux États-Unis. Et les comic-books coûtaient à l'époque 25 cents, alors que le nôtre était vendu 1,5 dollar. Mais il se présentait comme un magazine, pas comme un comic-book. C'était du deux en un et il y avait un poster. On essaye toujours de faire les choses en grand et d'en donner toujours plus.

Et vous avez même donné votre sang!

Et on a donné notre sang... J'imagine que dans le futur, quand des extraterrestres viendront sur Terre, ils pourront trouver mon ADN dans le comic-book et ils me pourront me cloner.

Que pensez-vous de toute la vague actuelle de films de super-héros comme The Dark Knight et Avengers? Vous allez voir tous ces films?

C'est génial car quand j'étais petit, les films de super-héros étaient très mauvais, ils n'étaient pas sérieux. Batman c'était du second degré. Ça n'avait rien de sérieux car ils pensaient que seuls les enfants allaient les voir. Mais ensuite, ils ont réalisé que les gens qui avaient été des enfants avaient grandi, et qu'ils aimaient toujours ça! Marvel a fait du meilleur boulot que DC. Ils ont fait ça avec sérieux. Principalement grâce à Avi Arad. C'est lui qui était derrière tout ça, qui a injecté un vrai sens dramatique. Car les personnages de Marvel ont plus de problèmes. Superman n'a aucun problème: on ne peut pas le tuer... Il faut le rendre plus humain. Alors que l'alter ego de Thor, le médecin Donald Blake, est affligé d'un handicap à la jambe, Daredevil est aveugle, Peter Parker n'est

qu'un gamin, sans famille qui vit chez sa tante. Ils ont tous des problèmes. C'est super, c'est comme dans la mythologie grecque!

Du coup, que pensez-vous des films de super-héros très sombre comme The Dark Knight?

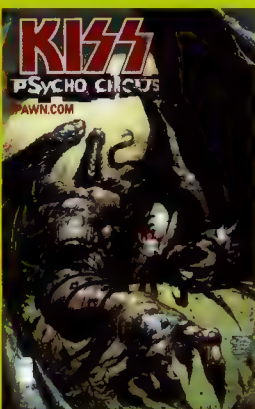
Ils montrent que même les dieux ont des problèmes! Ils sont jaloux, comme les anciens dieux romains et grecs. Ils sont envieux, ils se battent... Même les Dieux se battent entre eux. C'est la mythologie grecque modernisée.

Ce sont des dieux modernes mais avec des costumes plus cools! C'était vraiment unique. Même Superman et Batman, et tous ces personnages ont des alter ego. C'est étonnant mais... Il y a un livre vraiment très intéressant qui explique que toutes les histoires de super-héros sont des mythes juifs, créés par des juifs. L'histoire de Superman, c'est en fait l'histoire de Moïse. Quand on voit Superman bébé traverser l'espace, il est allongé sur le dos, comme Moïse quand il descend le Nil. Il est adopté par quelqu'un qui n'est pas de Krypton, tout comme Moïse a été adopté des Égyptiens. Il grandit dans une famille qui n'est pas la sienne et il doit cacher le fait qu'il est juif. Moïse c'est Superman. Tous les super-héros ont une identité secrète car les juifs ont toujours dû cacher leur identité pour s'intégrer dans la société. Les super-héros ont été créés par les plus faibles car ils aspiraient à la grandeur.

Quels sont vos prochains projets?

Je travaille sur une série télé qui est d'ores et déjà financée. Ça s'appelle *Gene Simmons House of Horrors*. Ce sera basé sur mon comic-book publié par Simmons Comics. On a déjà réuni 50 millions de dollars, soit 4 millions de dollars par épisode. Ce sera une anthologie avec 13 épisodes d'une heure. C'est très excitant.

Propos recueillis par
Alain Carrazé & Romain Nigita



Les comics du Kiss sont aussi disponibles chez les revendeurs de livres, journaux, etc. ou sur le site www.kiss.com





PAR LE POUVOIR DE... LA 4G ?

Orange a choisi d'utiliser l'esprit comics pour sa campagne #monsuperpouvoir, qui vise à convaincre les jeunes utilisateurs que toutes les possibilités de la 4G permettent de pouvoir presque tout faire. Du coup l'opérateur a commandé des BD thématiques dont plusieurs n'ont pas à rougir de la comparaison avec les américains. Mais en plus, via twitter, on a invité les gens à faire part de leurs envies de superpouvoirs. Dans un délai de 48 heures, les meilleurs souhaits ont été mis en images par des illustrateurs inspirés. Parmi ceux-là, on aura une nouvelle fois particulièrement apprécié les dessins de Stéphanie Hans, qui explique pourtant passer une semaine sur les couvertures qu'elle fournit à Marvel Comics. 48 heures ? C'est à se demander si son pouvoir à elle n'est pas la super-vitesse. Une bonne idée de concours, à reproduire...



HEROES REBORN LA RENAISSANCE DES "HEROES"

C'est le retour improbable du moment. S'il avait été annoncé un premier avril, personne n'y aurait cru. La série télévisée **Heroes** va renaître. Lancés en grandes pompes en 2006, les personnages de Tim Kring avaient captivé le temps de la première saison, avec certaines scènes clés comme Hiro Nakamura criant "Yatta", le

fascinant serial killer Sylar, la majorette indestructible et d'autres figures du même ordre. Tout ça pour se gausser magistralement à partir de la 2^e saison et perdre des spectateurs par bataillons entiers. En 2010, au terme de sa 4^e saison, la série s'est arrêtée dans le désintérêt général, sans qu'une partie des intrigues ne soit résolue. Pourtant la chaîne NBC vient d'annoncer son intention de relancer les surhommes de Tim Kring sous la forme d'une minisérie **Heroes Reborn** (clin d'œil à une ancienne gamme de Marvel). Pourquoi relancer une série qui avait viré au naufrage ? Du côté du créateur du show, qui reprend

du service, il y a une forme de logique. Pour ceux qui ont suivi l'œuvre de Kring depuis, il était manifeste que le bonhomme avait des envies d'y regoûter. Sa série **Touch**, en 2012-2013, reprenait beaucoup d'éléments en commun (les spéciaux, le serial-killer voulant les tuer par jalousie, deux japonaises hystériques et même un

personnage d'immigré chauffeur de taxi) au point qu'on aurait pu croire que les deux séries se déroulaient dans le même monde. Du côté de NBC on n'a sans doute pas manqué de remarquer le regain d'intérêt pour les séries dérivées de comics (entre **Arrow**, **Marvel's Agents of S.H.I.E.L.D.**, **Gotham** et **Constantine** et les futures séries

Marvel de Netflix...). Il y a donc un sens à puiser dans **Heroes**. Et il y a même - en théorie - possibilité de profiter des erreurs du passé. Comme la série avait un large casting, les producteurs peuvent se ménager un droit d'inventaire, ne récupérer que certains acteurs/personnages, introduire de nouveaux rôles et repartir sur des bases plus saines. Ce qui est certain c'est que NBC a déjà annoncé qu'en marge de la diffusion

il y aurait, comme du temps de la première saison, des comics numériques qui viendraient compléter l'histoire (et peut-être nous éclairer sur le sort de certains personnages qui ne feront pas partie de la nouvelle mouture). Comme à l'origine, la série sera donc prétexte à des

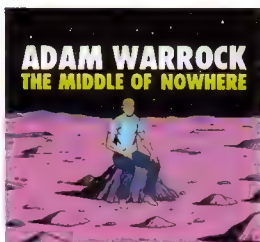


BD (celles du premier show furent éditées en France par Panini). Pour l'instant Masi Oka (qui interprétait Hiro) est l'un des seuls acteurs originaux à s'être exprimé. Dès la nouvelle bande-annonce (qui ne montre rien), il a twitté "Est-il temps de ressortir l'épée? Oui!" Quant à savoir si c'est une affirmation où un vœu...

COMICS + MUSIQUE = ADAM A RAISON

Si Adam Warrock évoque l'univers des comics, ce n'est pas seulement parce que son nom fait penser à Adam Warlock. Pas de hasard là-dedans, le chanteur et DJ est un énorme fan de culture populaire et de comics en particulier. Ses morceaux sont truffés d'allusion à l'univers de Batman ou des X-Men.

C'est le genre de rappeur qui n'hésitera pas à vous placer le nom de Mister Freeze pourvu qu'il maintienne la rime. Il est par ailleurs le co-scénariste d'un webcomic nommé *Let's Be Friends Again*. D'ailleurs, c'est à se demander si on ne devrait pas avant tout le présenter comme un fan qui se trouve par ailleurs être chanteur tant on peut se demander quelle activité dévore l'autre. L'an dernier, son morceau *Magneto Was Right* ("Magneto avait raison") était une référence évidente au fameux T-Shirt de Quentin Quire et était truffé d'allusions à la fameuse saga *Dieu créa l'homme détruit*. Cherchez et vous écouterez aussi une



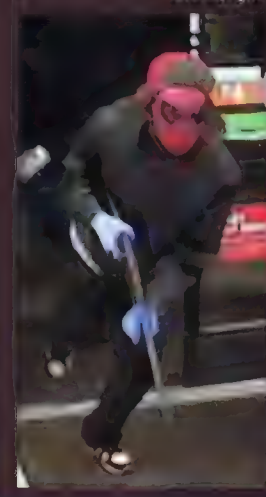
chanson titrée *Stark Industries* ou d'autres choses du genre. Il a aussi créé un morceau sur le comic-book *Saga* et... a pris un pied monumental quand Brian K. Vaughan en a fait mention dans le courrier des lecteurs. Ses clips sont peuplés de Batgirls ou de Robins, il se déguise en Nightwing... et il marche visiblement à la Wonder. Bon, avouons,

il ne marche pas qu'aux comics, il lui arrive aussi de faire des morceaux sur *Game of Thrones* et d'autres références du genre. Mais globalement, Adam Warrock marche à la passion. Si bien que s'il sort périodiquement des albums, il poste lui-même ses morceaux sur YouTube pour les partager et met à disposition des "mixtapes" téléchargeables sur son site internet www.adamwarrock.com. Son album le plus récent est dispo sur bandcamp (adamwarrock.bandcamp.com) avec une jolie couverture faisant référence à *Watchmen*. Allez, qui se dévoue pour nous l'inviter en concert à l'occasion d'un festival français de comics ?



SPIDER-MAN HORS-LA-LOI

Depuis un an et demi, Spider-Man concurrence en effet Batman sur un registre inattendu : celui des faits divers. Des masques des deux personnages sont en effet régulièrement utilisés par des braqueurs aux USA. On a aussi pu parler d'une guerre des cosplayers payants (qui se font prendre en photo avec les touristes) déclenchée par un Spider-Man un tantinet fureux qui voulait décourager la concurrence. La dernière en date d'un Spider-Man ? On le voit le fusil à la main, en train de braquer une supérette dont les caméras ont immortalisé l'instant. Il faut croire qu'il y a des geeks même dans la pègre.



UN CAMÉO DE PLUS POUR STAN "THE MAN" LEE



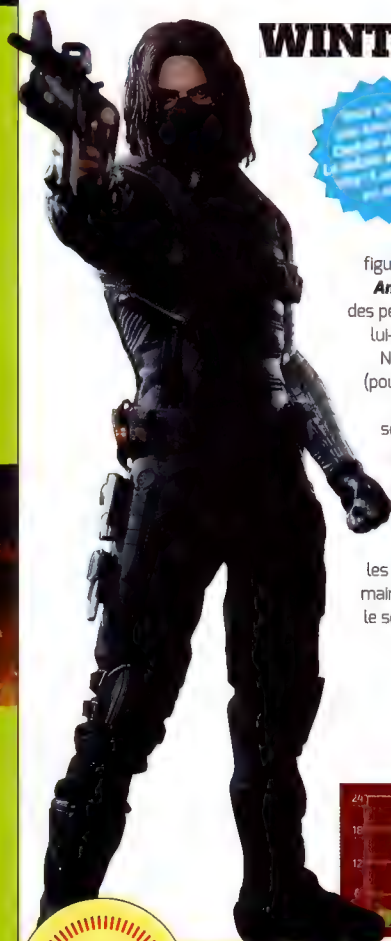
HABITUÉ À TAPER L'INCRUSTE DANS LES FILMS DES PERSONNAGES QU'IL A CONTRIBUÉ À LANCER, STAN LEE VIENT DE S'OFFRIR UN PETIT "PLACEMENT DE PRODUIT" DANS UN SPOT DE PUB POUR LE SERVICE DE LIVRAISON U.S. POSTAL SERVICE, PARTENAIRE DU FILM *AMAZING SPIDER-MAN 2*. ON Y VOIT SPIDER-MAN LUI-MÊME S'EMPARER D'UN COLIS EN INSTANCE DE LIVRAISON ET LE REMETTRE À UN STAN LEE QUI, VISIBLEMENT, N'ATTENDAIT QUE ÇA. LES COLLECTIONNEURS RETIENDRONT, EUX, QU'U.S. POSTAL SERVICE A PERSONNALISÉ SES COLIS À L'EFFIGIE DE

SPIDER-MAN. NE RESTE PLUS QU'À ESSAYER DE VOUS FAIRE ENVOYER DU COURRIER DE LA-BAS POUR RÉCUPÉRER CES COLLECTORS.



TOYNEWZ

Eh oui, il ne faut pas oublier que Thor a été pendant quelque temps... un crapaud ! On connaît Beta Ray Bill, l'alien jaune (à la tête proche de celle du cheval) mais on est moins familier avec Thor Frog ("Thor la Grenouille" en VF). Sideshow offre sur son site la possibilité de gagner un superbe diorama en résine le mettant en scène. Rendez-vous sur sideshowtoy.com pour tenter votre chance.



WINTER SOLDIER

Hot Toys - Février 2015

Hot Toys continue sur sa lancée ! Après **Avengers**, **Iron Man**, **Thor** et le premier volet des aventures de Captain America, voici venir les figurines à l'échelle 1:6 issues de **Captain America : le Soldat de l'Hiver**. C'est l'un des personnages titres, le Soldat de l'Hiver lui-même, qui pointe le bout de son nez. Nous ne révélerons pas son identité ici (pour ne pas être accusé de dévoiler des spoilers ~-). Comme d'habitude, les sculpteurs de HT ont particulièrement soigné les détails, que ce soit pour le visage de la figurine ou pour les détails du costume. Le mercenaire russe est fourni avec de multiples accessoires pour recréer au mieux les scènes clés du film (armes, masque, mains supplémentaires). Pour compléter le set, la Veuve Noire et Captain America (dans un nouveau costume) seront disponibles en septembre 2014. Comptez quand même 180 € par personnage !

CA FAIT COMBIEN 12 POUCES ?



50

LUC COURBIN

Directeur Artistique
de Legend Icon

Parlez-nous un peu de Legend Icon. Comment avez-vous vu le jour ?

Legend Icon existe sous sa forme actuelle depuis 2007, mais la société existe depuis 2004 ans. Auparavant nous étions complètement transparents aux yeux du grand public puisque nous étions créateurs et fabricants pour d'autres enseignes. Nous avons donc un background dans le domaine du textile qui va de l'habillement aux accessoires en passant par le linge de maison. Il y a 7 ans de cela, nous avons décidé de créer et de fabriquer pour nous-

même en achetant les droits d'exploitation de licences. La première fut *Desperate Housewives*.

Quels produits proposez-vous

Les types de produits que nous réalisons sont principalement des tee-shirts, ainsi que des sweats, des gilets, des maillots de bain, des casquettes et des bonnets pour l'habillement. Pour le linge de maison, nous créons aussi



Vos produits représentent plusieurs licences comme

VAGUE DE FROID

DC Direct > Septembre 2014

Batman : Arkham City propose depuis le 22 avril une extension basée sur l'origine de... Mister Freeze ! Le super-vilain au cœur de glace a donc le droit à une statue inspirée du jeu vidéo. Le style noir et blanc colle bien au personnage.



GOTHAM MINIATURE

DC Direct > Sept. 2014

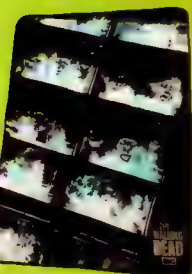
Malgré l'annonce de l'arrêt de **Batman**:

L'il Gotham, DC

Direct n'hésitera pas à sortir à la rentrée 4 petites figurines basées sur les designs de Dustin Nguyen.

À la rédaction, on aime beaucoup

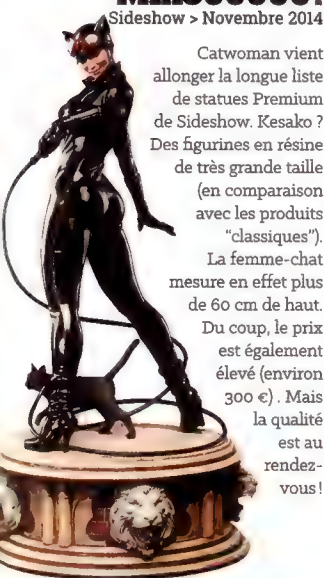
L'il Gotham. On attend donc avec impatience Batman et ses amis.





MIAOOUUUU!

Sideshow > Novembre 2014



Catwoman vient allonger la longue liste de statues Premium de Sideshow. Kesako ? Des figurines en résine de très grande taille (en comparaison avec les produits "classiques").

La femme-chat mesure en effet plus de 60 cm de haut. Du coup, le prix est également élevé (environ 300 €). Mais la qualité est au rendez-vous !



ZONE DE TURBULENCE

Bif Bang Pow > Août 2014

Le titre original *Twilight Zone* ne vous dira peut-être rien, mais vous avez forcément entendu parler de *La Quatrième Dimension*. Cette série a connu plusieurs déclinaisons au fil des ans. Bif Bang Pow rend hommage à l'original avec une gamme de figurines plastiques de 8 cm. Vous pourrez jouer avec William Shatner, par exemple...

SENS DESSUS DESSOUS

Freegun > Disponible

Les super-héros Marvel se déclinent en sous-vêtements chez Freegun. Une gamme de boxers aux couleurs d'Iron Man, Captain America ou encore Spider-Man disponibles sur www.freegun.com.



PRESSE-PAPIER ?

Sideshow > Octobre 2014

La sortie de *Avengers : Age of Ultron* n'étant prévu que l'année prochaine, il est encore temps de proposer la version Mark 42 de l'armure d'Iron Man. Une version grandeur nature, soit 66 cm de métal et de lumière ! À 1000 € le buste, il va falloir faire appel à Tony Stark !

INFINIMENT PETIT

Diamond Select > Été 2014

Les Gardiens de la Galaxie seront les rois de l'été. Premières figurines proposées par Diamond Select Toys : les minimates ! Un set de 9 figurines regroupant les héros du film.



TOYNEWZ

Connaissez-vous le Geek Pack ? C'est un système d'abonnement en ligne permettant de recevoir tous les deux mois des produits dérivés. Selon le thème choisi (super-héros ou science-fiction par exemple), Geek Pack vous envoie un lot de 4 à 6 produits choisis selon la tendance du moment.

Ce système a été fondé sur Kickstarter et a connu un tel succès que le site Internet et l'expédition des commandes ont vite commencé. Plusieurs choix d'abonnement sont possibles. Un moyen simple et facile de rester "up to date" avec l'actualité des produits dérivés.



Elle fait l'objet d'un article dans ce numéro et Harley Quinn sera aussi à l'honneur chez DC Direct à la rentrée avec pas moins de deux produits dérivés issus de la version New 52. Une statue et un buste. Elle est vraiment populaire !

Star Wars, Big Bang Theory, Star Trek, et bien sûr les super-héros Marvel et DC. Qu'est-ce qui orientent vos choix de licences ?

Notre choix des licences est guidé par la notoriété et le potentiel de celles-ci, mais surtout par un choix très personnel de fan de ces licences et de l'envie de proposer une relecture de cette imagerie appuyée par notre savoir-faire et notre expertise du textile.

Vous avez une affinité particulière pour les super-héros. D'où vient-elle ?

Pour ma part, je suis fan de l'univers des comics et de la science-fiction depuis mon enfance. Je devais avoir 12 ans lorsque j'ai lu pour la première fois des comics au sein des pages du mythique

magazine *Strange*. Je suis un fan inconditionnel de Spider-Man depuis mon enfance, mais aussi des X-Men notamment de la période Byrne/Claremont.

Mais tout l'équipe créative et constitué de fans d'univers aussi variés que les comics, les jeux, l'animation, le cinéma et les séries télévisées.

Certains des designs sont très originaux. Comment se passe le choix des designs ?

Les licenciés mettent à notre disposition une bibliothèque d'images plus ou moins importante dans laquelle nous pouvons puiser. Nous nous réunissons pour faire une première sélection des visuels qui nous paraissent intéressants. Ensuite nous regardons si certains ont déjà été travaillés par la concurrence afin de

trouver le moyen de les améliorer ou de les exploiter d'une manière différente. Nous essayons de nous mettre à la place des fans en nous demandant : est-ce que j'achèterai ce tee-shirt ? J'essais toujours de ne pas utiliser les visuels bruts sans les retravailler en y apportant ma vision ou mon envie. Nous essayons toujours d'amener le côté fashion dans le monde des "geeks" et tout cela au meilleur prix, en contrôlant le processus de production.

Avez-vous des contacts avec vos collègues américains de Graphitti Designs ?

Non aucun, je trouve justement leurs produits un peu trop basiques dans l'ensemble.

Plus d'infos : www.legendicon.fr



MAILBOX

PARCE QU'ENTRE COMIC BOX ET SES LECTEURS, LE CONTACT N'EST JAMAIS ROMPU, CETTE RUBRIQUE EST LA VÔTRE.

email zemo@comicbox.com @comicbox Comic Box

NOUVEAU VISAGE

J'ai le *Comic Box* nouvelle formule entre les mains et l'intro de Xavier Fournier est géniale! C'est parti pour de nouvelles aventures! La maquette est sublime, il y a tellement de chose à lire que j'en ai le vertige!

Fatoch Hadji (via notre page Facebook)

Nous manquons de place pour publier tous vos mails, lettres, twitts, posts mais les réactions à la nouvelle formule de Comic Box ont été si massivement positives... que nous avons été obligés d'aller jeter un coup d'œil à notre pare-feu pour savoir si quelque chose n'avait pas bloqué les lettres "anti". Pour la BD, nous n'avons reçu que deux mails la regrettant (ce qui veut dire que si vraiment certains veulent son retour, il va leur falloir écrire en masse). La réaction générale fait vraiment plaisir et vous constaterez dans ce numéro qu'on continue d'affiner les choses.

COMIC BOX NOW!

Votre nouvelle mouture est excellente: au premier survol, me voilà à me souvenir du #35 et du premier annuel, tant le changement m'avait surpris mais toujours en gardant votre identité! Et bien, merci pour cette refonte, nouvelle police, nouvelles rubriques, du neuf avec de l'ancien, moi en tout cas j'adhère, et merci aux nouveaux venus pour leurs articles sur l'avenir BD de *Star Wars* et sur *Robocop*. L'imaginarium me plaît beaucoup (inauguré en plus par un Français) avec plein d'infos sur l'artiste et en même temps l'analyse de quelques planches; et quelle double page de Jean Grey (un peu gâchée par le texte mais tant pis)! La cerise sur le gâteau est l'annonce dans quickies du retour de Peter Parker! J'ai hâte de lire le retournement que va nous inventer Dan Slott, ainsi que le *mea culpa* de certains lecteurs! Pour finir, et en écho à l'édito, je dirais que la disparition de la BD centrale ne me dérange pas, la preview en fin de mag étant suffisante à mes yeux.

En même temps, je dirais que peu importe ce que vous mettez dans votre mag, du moment que vous gardez votre superbe analyse du comic's universe! À l'annonce de la refonte dans l'édito du #86, je me suis imaginé une

fusion avec le mag ciné que vous aviez lancé après *Comic Box* #35 (je ne me souviens plus du nom, mais en tout cas un super dossier sur le premier film *X-men*)! Et pourquoi pas un numéro flashback avec la maquette de *Comic Box* #1? (je m'égare, là!) Une dernière chose et je vous laisse, auriez-vous du poids pour convaincre Panini de mettre les codes-barres des comics en 4^e de couv', à l'instar d'*Urban*? PS: petit bémol pour les petits encadrés qui définissent les illustrations des pages, que je ne trouve parfois pas très clairs!

Damien Jacquot

*Cher Damien. De quel "mea culpa" des lecteurs parles-tu? Avec *Superior Spider-Man*, de nombreux lecteurs sont revenus au bercail parce que les choses étaient redevenues imprévisibles. Le dossier sur le premier film *X-Men* date du comic box Hors-Série #2. Un numéro flash-back, ce n'est pas vraiment au programme, désolé. Au moment où nous venons d'accomplir une mise à jour de tout le magazine, faire un saut dans le passé et proposer un numéro de 52 pages en petit format serait un peu contre-productif. Pour les légendes des images et autres réglages, on calibre tout ça dès ce numéro.*

JEU D'ÉCRANS

Bonjour, je viens de voir le trailer du jeu *Infinite Crisis* et vu le niveau de la cinématique, ma question est la suivante: qu'attendent les studios pour faire un long-métrage de cette qualité? Si vous pouviez leur poser la question lors d'un prochain reportage... Merci.)

"Luther_Manning"

Cher "Luther". En réalité, les studios préfèrent les films avec de véritables acteurs, car le côté "images de synthèse" leur paraît très clivant (d'où, par exemple, la présence de vrais personnages humains même dans des scènes d'avatar). Nous, ce qui nous étonne vraiment, c'est que dans les comics, DC/Warner ait tourné le dos à tout un pan de son histoire parce que "la continuité, c'est compliqué" alors que c'est précisément cette continuité que l'on retrouve en grande partie dans les jeux et dans les dessins animés.

INDEPENDENZA!

Alors, ce nouveau *Comic Box*? Eh bien, passé le scepticisme (2 bonnes secondes), c'est une excellente surprise! Tout ce que j'ai aimé est toujours là en 2.0 (interviews, commentaires et dossiers) et en plus fourni. Donc je suis TRÈS content et je vais continuer à vous lire pour les 40 prochaines années. Cependant, paradoxalement, les goûts évoluant avec l'âge, je lis de moins en moins de comics. Non que ceux-ci aient diminué en termes de qualité (au contraire), mais je trouve qu'avec une vingtaine d'années de lecture, on voit facilement les ficelles derrière les intrigues, tout étant orchestré par les staffs éditoriaux... Pourtant les auteurs sont très bons... Mais ils sont bridés, à mort. Comment expliquer qu'un type comme Hickman nous régale sur *East of West* ou *Pax Romana* et nous endorme sur *Avengers*, qu'un dialoguiste comme Bendis fasse des merveilles sur *Powers*, Takio (oui Takio!) ou *Ultimate Spider-Man* et organise un remake de *Derrick* chez les mutants? Donc, aux éditeurs FOUTEZ LA PAIX AUX AUTEURS, LÂCHEZ-LEUR LA BRIDE ET LAISSEZ-LES FAIRE CE QU'ILS SAVENT FAIRE LE MIEUX! Rheu! koff (excusez-moi, c'est les nerfs) Après tout, Si Marvel et DC les engagent sur la foi de leurs précédents travaux, ce n'est pas pour les tenir en laisse, non? Maintenant, je sais pourquoi je lis moins de comics. L'originalité est chez les indépendants et ils perdent du terrain, terrain occupé par deux majors sclérosées. Alors OSEZ et NOUS OSERONS! Merci pour votre nettoyage de maquette, votre travail éditorial supplémentaire qui saura être apprécié à sa juste valeur, et surtout un grand merci pour votre gros article sur Wildstorm.

Sylvain Renaux

*Chez Sylvain. Nous ne sommes pas d'accord sur le fait que les indés régressent. Au contraire Image, IDW, Dark Horse et d'autres GAGNENT du terrain et mettent de sérieuses racles à Marvel et DC (Walking Dead par exemple). Une série comme *Hawkeye* montre qu'on peut être inventif et utiliser les codes "indés" chez un gros éditeur. Et franchement, non, *All-New X-Men* c'est bien plus frais qu'un *Derrick*!*

D'UN MIKE À L'AUTRE

Je vous écris parce que j'ai besoin de partager quelque chose et vous êtes les mieux placés pour comprendre. Il s'agit de Michael Turner. J'ai maintenant 28 ans, je suis en dernière année d'internat de médecine générale, et je m'appelle Michael. Il faut bien comprendre que lorsqu'à 11 ans, un enfant appelé Michael tombe sur un magazine format comics dans une librairie perdue de la France et que la couverture présente plein de Spider-Man (le #1 de CB), il était loin de se douter que cette rencontre allait changer une partie de sa vie. Je me suis rendu compte que je n'avais pas effleuré la partie immergée de l'iceberg. J'ai regardé les images du CB #1 presque tous les jours pendant un mois. Et c'est là que je suis tombé amoureux. Elle était là, belle, forte, somptueuse, Aspen. Sans rentrer dans le cliché du geek qui fantasme sur une héroïne de fiction, je suis tombé amoureux d'Aspen et des femmes en général. Je me suis donc intéressé à ce dessinateur, Michael Turner, Mike. Quand on s'appelle Michael, 11 ans... J'ai donc suivi plus ou moins de près cet artiste. Et une chose m'a frappé, l'homme qu'il était. Je ne prétends pas le connaître, mais je sais deux choses : dans le comic tribute qui a été réalisé après son décès, les commentaires décrivent tous quelqu'un de bon, de gentil. La deuxième chose est la manière dont il dessinait les femmes. Ces héroïnes étaient et sont toujours très féminines. Il y a toujours dans leur regard cette étincelle de vie. Michael Turner respectait et aimait les femmes et sa manière de les dessiner a aidé un garçon de 11 ans à comprendre qu'elles sont les plus belles choses de la création. Alors que les médias parlent du droit de la Femme, de la parité, de la lumière faite sur leur harcèlement, si tous les hommes voyaient les femmes comme Michael Turner les dessinait, peut-être qu'ils commenceraient à aimer les femmes pour elles-mêmes, plutôt que de les voir comme des faire-valoir. Je voulais donc vous remercier pour m'avoir ouvert cet univers. Comic Box, merci, du fond du cœur. Aspen, Kiani, Grace, Mesdames et Mesdemoiselles, je vous aime.

Michael Sellam

Cher "Mike". Le dessin de Michael Turner avait ses fans et ses détracteurs mais une chose est sûre : c'était quelqu'un de très bien sûr le plan humain, comme nous avons pu le constater à chacune de nos rencontres. Certains ont retenu de lui un dessinateur de bimbo parce que son héroïne était en maillot de bain. Mais... Fathom a beaucoup de lectrices qui ont apprécié ses valeurs féministes.

INSTANTANÉS

SUPER-HÉROS : L'ART D'ALEX ROSS



Nous vous parlions dans CB #87 de l'exposition Alex Ross au Moma Bismarck American Center (Paris). Eh bien elle est ouverte et voici un aperçu des pièces rares que l'on y trouve.

1 L'expo laisse la part belle aux personnages de DC Comics (mais pas seulement à eux), avec tout un parcours pédagogique qui explique la carrière de l'artiste.

2 Il ne s'agit pas toujours d'originaux mais certaines reproductions sont titanesques.

3 Portrait de famille des Avengers, au coin du feu.

4 La cagoule qui sert de modèle à Ross quand il faut représenter Spider-Man.

5 Les comics artisanaux de Plastic Man qu'Alex Ross produisait quand il était enfant. L'exposition est ouverte (du mercredi au dimanche) jusqu'en juin 2014 et s'accompagne de diverses animations.

MAGNETO

GARY FRANK DE LA MAGIE EN TOUTE CHOSE

AVEC SON COMPÈRE GEOFF JOHNS, LE DESSINATEUR GARY FRANK VIENT DE PASSER CES DERNIÈRES ANNÉES À RÉNOVER CERTAINES DES PLUS GROSSES ICÔNES DE DC. SUPERMAN (*SECRET ORIGINS*), BATMAN (*TERRE UN*) ET ENFIN SHAZAM ONT PROFITÉ D'UN VÉRITABLE COUP DE BAGUETTE MAGIQUE. UNE BAGUETTE QUI, POUR LE COUP, SEMBLE BIEN ÊTRE LE CRAYON DE L'ARTISTE...

Vous avez travaillé sur beaucoup "d'origin stories" ces dernières années avec Geoff Johns. Vous avez collaboré aussi bien sur *Superman Secret Origins* que sur *Batman Terre Un (Batman Earth One)* ou *Shazam*. Vous goûtez particulièrement ce genre d'histoire ou c'est de travailler avec Geoff Johns qui implique ça ?

Je pense que c'est un peu des deux ! J'aime travailler avec Geoff et son boulot chez DC consiste souvent à "rajeunir" les personnages, au sens de revenir à leurs fondamentaux, donc c'est le genre de projets que je fais avec lui.

De tous ces projets, quel est celui dont vous êtes le plus fier ?

Je ne sais pas si le mot "fier" est bien choisi, ce n'est pas tout à fait comme ça que je ressens les choses... Disons plutôt que le projet qui m'a donné le plus de satisfactions est sans doute *Superman Secret Origins*. J'ai adoré travailler sur ce personnage, alors que pendant des années, sincèrement, il ne faisait pas du tout partie de mes favoris ! Mais l'angle qu'on avait choisi avait du sens et ça a vraiment été un plaisir !

Est-ce que vous avez eu plus de pression parce qu'il s'agissait de Superman ?

Non, pas vraiment... En plus on ne le savait pas quand on a démarré le projet mais la nouvelle saga 52 allait pratiquement tout effacer... Je ne peux pas parler pour Geoff, mais de mon côté c'était vraiment l'occasion de faire le Superman que je voulais... Tout en sachant que de toute façon, quand j'aurai fini, quelqu'un d'autre prendrait le relais et changerait probablement de direction... Mais ce n'est pas grave, c'est la règle du jeu, c'est déjà bien de faire partie de l'histoire de ce personnage mythique.

En parlant de Superman, avant *Secret Origins*, vous avez travaillé tous les deux sur le fameux story-arc de Brainiac dans *Action Comics* qui a ensuite été repris dans d'autres médias, c'était une bonne expérience ?

Oui c'était vraiment chouette ! Et en le faisant on ne s'était pas du tout rendu compte que ça allait devenir important dans l'univers DC... C'était fun de réinventer ce personnage. De raconter de nouvelles aventures, sans pour autant prendre un petit bout de toutes les périodes où vous avez aimé le personnage, sinon ça fait un mix indigeste. C'est plus intéressant de se lancer dans votre propre version je pense, comme on l'a fait là, d'avoir un regard neuf.

C'est légitime évidemment, comme tous les artistes, vous cherchez à faire quelque chose de jamais vu, mais à un moment, comme vous le faites tous et qu'il y a tout le temps des redémarrages, des origins stories etc. vous ne croyez pas que les lecteurs en auront marre ?

C'est le risque des reboots continuels, bien sûr, mais moi je pense

surtout les changements en termes visuels et là sincèrement Brainiac ne pouvait pas avoir gardé la même "forme" toutes ces années... Ce qui faisait peur il y a quelques années est un peu ridicule aujourd'hui... Les menaces ont changé... Il fallait moderniser ça... Le voir se balader en tee-shirt rose et persister à dire qu'il représente un grand danger pour le monde n'aurait pas fonctionné... Et tant que les changements sont légitimes, je pense que les lecteurs les suivent... Sincèrement c'est pareil pour Batman. Regardez les premiers épisodes avec leurs vieux revolvers, on ne peut plus les représenter comme ça aujourd'hui ! La nostalgie d'accord, mais il faut rester cohérent...

Est-ce que ça n'est pas plus facile de faire changer les vilains que les héros ?

Quand on parle de héros comme Superman et Batman, oui, c'est sûr... Personnellement j'essaie d'ailleurs de faire du neuf avec du vieux au sens où je n'aime pas m'éloigner de l'iconographie du personnage. Je tente juste de la revisiter. Superman n'est pas ridicule en pantalon rouge, il EST comme ça et il fait partie de notre culture populaire comme ça.

Les lecteurs français ont pu découvrir également votre réinvention de Shazam, en marge de *Justice League*. Comment était cet autre reboot pour vous ?

C'était fantastique ! C'était un petit projet qui a vu le jour parce que *Batman Terre Un* avait été volontairement décalé pour coller plus au timing du film. Du coup, j'avais du temps, et je trouvais que ça faisait trop longtemps que je n'avais pas eu mon nom sur un comic-book ; alors j'ai demandé à Geoff de nous trouver un petit truc à faire en attendant, pour me remettre dans le bain en quelque sorte... On a donc fait ça en back up de *Justice League* et on n'attendait pas un tel retour de la part des fans ! Au contraire, au début plein de gens étaient assez sceptiques sur la possibilité de faire quelque chose d'intéressant avec Billy Batson. Mais à la fin, il me semble qu'ils ont apprécié le voyage qu'a fait le personnage.

Il y a un bon équilibre entre les références aux versions précédentes (par exemple le visage du héros Shazam) et de nouvelles choses.

Comment avez-vous fait l'arbitrage ? Vous avez potassé d'anciens épisodes pour voir ce que vous gardiez ?

En réalité non, je ne voulais pas trop... Pour garder un regard neuf, frais sur le personnage. J'ai changé quelques trucs visuels assez distinctifs pour la même raison et il me semble que de son côté, Geoff a fait de même, notamment pour montrer ce à quoi ressemble une famille d'accueil moderne. Le but du jeu c'était surtout que ce soit pertinent aujourd'hui. Donc on a juste relu les épisodes finaux de *Shazam*, pour voir où en étaient les personnages et ensuite, nous sommes partis sur notre lancée. On ne voulait pas avoir plein de versions de Captain Marvel, par exemple un maigre d'abord, puis un gros, puis un petit etc. L'important c'était le voyage.



- 1993 : *The Incredible Hulk* (Marvel)
- 1996 : *Supergirl* (DC)
- 2000 : *Kin* (Image)
- 2000 : *Midnight Nation* (Image)
- 2003 : *Supreme Power* (Marvel)
- 2008 : *Action Comics* (DC)
- 2010 : *Superman: Secret Origin* (DC)
- 2012 : *Batman: Terre Un* (DC)
- 2012 : *Shazam* (DC)



Si on y regarde bien, **Shazam** est beaucoup plus diversifié dans les décors que le tout-venant des séries. Il y a du combat de super-héros, OK, mais aussi la vie civile de Billy Batson avec le foyer où il est recueilli, le zoo, le Rock of Eternity. C'est assez original!

Oui, on avait envie de créer une atmosphère un peu spéciale, donc on a choisi Noël. Ça allait bien en plus avec notre but de départ, qui était de centrer cette histoire autour de la famille. On a vite imaginé les rues pleines de neige, le ciel un peu sombre, le zoo avec plus de bleus pour être plus beau, car c'est un peu son sanctuaire, dans le reste de la ville la vie est plus dure pour lui et ça devait se ressentir graphiquement. Et puis bien sûr on devait aussi faire ressentir la magie aux lecteurs. Shazam n'est pas un super-héros comme un autre!

Lors du reboot général de DC, en 2011, beaucoup de visuels étaient dictés par Jim Lee (par exemple les "cols Mao" de la plupart de la Justice League). **Shazam** étant arrivé après, est-ce que vous avez eu la liberté d'appliquer vos designs des personnages ou bien ça a été beaucoup discuté?

On a eu beaucoup de liberté. Justice League c'est une équipe, ils viennent tous du même endroit et du même temps, donc leurs costumes doivent se ressembler. Alors que lui est finalement plus magicien que super-héros... Donc on voulait que son costume ait l'air de venir d'un autre temps, d'un autre monde... C'est aussi ça, la source de sa magie...

La plupart des segments de **Shazam**, en dehors d'épisodes spéciaux plus longs, ont été publiés en back-up de quelques pages de **Justice League**, ce n'était pas frustrant d'avoir si peu de place finalement alors que vous aviez un bon retour du public?

Non, et surtout je crois qu'une des raisons du succès était justement que c'était publié dans **Justice League**! D'une certaine manière, des milliers de lecteurs ont été obligés de lire **Shazam** parce que c'était là, ça ne

leur coûtait pas plus cher, alors autant le lire! (rires) Sans ça ils n'auraient sans doute pas acheté un comic-book de **Shazam**... Je crois que du coup, ils l'ont lu avec un esprit assez ouvert. Plus ouvert que s'ils avaient acheté la série et n'en aimaient pas le début, par exemple... Ça nous a laissé plus de temps je pense pour installer l'histoire.

Vous auriez pu souhaiter continuer quand même...

Le projet était prévu comme ça, entre deux volumes de **Batman Terre Un**, donc on s'en est tenu à ça... Et maintenant, après le prochain **Batman Terre Un**, on a déjà un autre projet... Et on ne peut pas vraiment ajouter beaucoup de choses dans nos emplois du temps, car **Batman Terre Un** c'est vraiment beaucoup de travail! Avant même qu'on se mette véritablement sur un volume, il y a plein de trucs à régler, pleins de discussions etc. c'est un projet très lourd...

C'est drôle, alors que la mode est plutôt aux héros "dark", endurcis, votre **Batman Terre Un** est un "bleu", un débutant, un personnage qui en impose moins que d'ordinaire. Est-ce que graphiquement ça a changé votre approche, pourquoi ce choix?

Dès le début, personnellement j'ai dit: "Il faut qu'on voie ses yeux", cela voulait dire qu'il fallait qu'on ressent ses émotions à travers son regard. Généralement **Batman** est imposant, il EST **Batman**, donc vous oubliez qu'il y a quelqu'un derrière ce masque, vous ne pensez qu'à l'icône. Tandis que là, il DEVIENT **Batman**, il ne l'est pas encore. Pour l'instant, c'est juste un jeune gars dans le costume de **Batman** qui va devenir **Batman**. Et pour montrer ça, j'avais besoin de changer des choses graphiquement, comme cette histoire du regard par exemple pour qu'on voie bien l'humain. De la même façon, on ne pouvait pas le faire super compétent ou super musclé, il fallait bien qu'on comprenne qu'il était en devenir.

Ça n'a pas été trop difficile à négocier avec DC?

Je ne sais même pas... (rires) C'est



À HAUT: les designs originaux pour **Shazam** et les personnages secondaires de la série, chacun ayant sa personnalité

CI-DESSUS: le **Batman** de Terre 1, un justicier qui veut être **Batman**... mais qui a encore du pain sur la planche.





CI-DESSUS : dans *Terre Un*, les amitiés classiques n'ont plus lieu d'être. Gordon et Batman doivent refaire connaissance.

EN BAS : "Tas le bonjour d'Alfred". Ne comptez pas sur le mentor de Bruce Wayne pour faire la vaisselle. Sur l'initiative de Gary Frank, il a été revu et corrigé.

Geoff qui discute de ce genre de choses avec DC, nous, on se met d'accord entre nous, après il s'arrange avec eux!

Avez-vous l'impression d'avoir moins utilisé d'ombre et de "gothique" que dans un récit de Batman classique?

Probablement, oui... Sur les décors notamment. On ne voulait pas une jolie ville pourtant. Juste un truc crasseux, pollué et corrompu... (rires) Après, au fur et à mesure que Batman devient Batman, il améliore Gotham également par sa présence, donc ça change aussi la face de la ville, mais il faut juste qu'on ressente ça graduellement.

Où en est le tome 2 de *Batman Terre Un*?

J'en ai fait 82 pages pour l'instant... On n'a pas encore décidé à 100 % du nombre de pages qu'il aura au final, mais je pense qu'on se dirige vers un format de 130 pages environ comme le précédent. Donc on verra... Après, pour la date de sortie, cela dépend aussi des autres actualités importantes sur le personnage, donc cette année ou l'an prochain, je ne sais pas encore...

Votre Alfred est également physiquement très différent des versions déjà connues, est-ce que tout vient du script ou vous avez pu dire "voilà comment je vois Alfred..."

Geoff voulait vraiment qu'on comprenne que Batman est influencé par les personnages qui l'entourent. Il ne devient pas Batman par hasard... Et parmi les gens qui l'aident à devenir Batman, il y a Jim Gordon, Alfred et quelques autres que vous verrez plus tard. Batman se construit aussi à partir de leurs expériences. Donc l'idée pour Alfred c'était de lui donner un bon bagage de bagarre, donc on en a fait un ancien garde du corps et un ancien de la Royal Marine britannique, comme mon grand-père, donc sur ce coup, oui j'ai demandé à Geoff si on pouvait aller vers ça. Je ne crois pas que c'était approprié d'utiliser encore le traditionnel majordome... On voulait quelqu'un d'un peu plus dur, qui puisse véritablement guider Batman. Mais bon, Alfred a sa propre histoire, assez compliquée d'ailleurs... Ses mystères de famille... Je ne sais pas dans quelle mesure vous verrez ou pas tout ça dans nos pages, mais en attendant, on en a discuté beaucoup, on est clairs là-dessus et c'est toujours bien d'avoir des personnages avec un background assez riche quand on a besoin de les utiliser.

En quoi votre Jim Gordon est-il différent?

Il commence aussi... Ce n'est pas le cadavre de la police de Gotham qu'on connaît... Il n'est même pas incorruptible... Au contraire, on dirait qu'il a un peu baissé les bras concernant Gotham et sa fange... On le voit

dans sa confrontation avec le jeune Harvey Bullock qui est assez naïf, qui n'a pas encore compris ce que signifie réellement d'être flic à Gotham alors que Jim semble faire lui-même partie du problème... De son côté, cela va donc être un peu une affaire de rédemption... Au fur et à mesure que Batman apparaît, le Commissaire Gordon aussi, il va essayer de s'améliorer. Et le parcours d'Harvey Bullock est parallèle à ça aussi... Ils vont tous devenir très amis, leurs destins seront liés et c'est le plus intéressant, il me semble... Au bout des 5 volumes on s'approchera de la fin de leur voyage! (rires) Je ne veux pas vous en dire plus pour ne pas gâcher le plaisir aux lecteurs...

Vous étiez fan de Batman depuis longtemps?

J'ai toujours été plus fan de Batman que de Superman, ça, c'est sûr, je l'aimais bien. Mais il y avait aussi des éléments clé de Batman qui me paraissaient déjà vus, pas très motivants... Et je savais qu'on aurait du mal à s'en débarrasser car ils font partie de la mythologie... Alors quand on m'a dit qu'on avait droit un nouveau départ, et qu'on allait pouvoir s'en débarrasser j'ai sauté sur l'occasion!

Vous vous passez par exemple de la traditionnelle galerie de vilains que Batman traîne avec lui?

On va voir des vilains... Pas forcément tous reconnaissables ou déjà vus dans le passé... Mais ce n'est pas vraiment ça qui me gêne. Ce que je ne croyais pas trop, par exemple, c'était le fait que d'ordinaire, tous ces vilains soient terrifiés par Batman... Ce sont pourtant tous des dingues et des assassins qui tuent des gens en permanence, pourquoi seraient-ils tous morts de peur face à un personnage qui ne tue personne ou presque? Ce n'était pas logique... Et justement c'est le genre de réflexions qui nous a permis de reprendre entièrement le personnage... et d'arriver quand même pas trop loin du Batman traditionnel...

Sur *Batman Terre Un*, vous travaillez avec des échéances beaucoup plus longues que la plupart des dessinateurs qui font une série par mois. Est-ce qu'en termes de cadence vous ne vous y perdez pas par moments?

Disons qu'au jour le jour, ça ne change pas grand-chose à mon travail. Mais ça me manque un peu de ne pas voir régulièrement mes dessins imprimés "pour de vrai", sur un comic-book. D'ordinaire, ça me permet de faire des ajustements, de voir les couleurs etc. Et là, évidemment il faut que j'attende très longtemps

'Et maintenant, après le prochain *Batman Terre Un*, on a déjà un autre projet...'





avant que ça arrive... Mais d'un autre côté, quand j'ai enfin le livre en main, je vois tout le travail réalisé d'un coup et c'est assez satisfaisant...

Il y a presque 15 ans vous avez lancé Kin, votre propre série que vous écriviez et dessiniez. De nos jours, alors que le creator-owned a beaucoup plus le vent en poupe, vous travaillez pour les grands studios, comme sur Batman Terre Un, c'est drôle, non ?

Je ne réfléchis pas vraiment comme ça en fait... Je choisis le projet qui me plaît le plus à l'instant T et c'est celui-ci que je fais ! Je reviendrai sans doute au creator-owned un jour, on en parle souvent, mais le but du jeu c'est d'être heureux de ce qu'on fait chaque jour et en ce moment, c'est Batman Terre Un qui me rend heureux.

Quand même... Où est passé le Gary Frank scénariste ? Même pas envie d'écrire ne serait-ce qu'une petite back-up quelque part ?

Ah ça non, s'il y a bien quelque chose qui ne me manque pas, c'est écrire ! (rires) Avoir des idées, j'en ai plein, et c'est agréable, mais ensuite la mécanique qui consiste à les mettre en place dans les comics, c'est vraiment plus compliqué ! Et comme au contraire, quand je travaille avec Geoff qui est très ouvert, je peux lui proposer mes idées, et ne pas m'embêter avec la suite, c'est nettement plus confortable ! Bien sûr, parfois il prend mes idées, parfois non, mais c'est une expérience très collaborative, il ne me donne pas des scripts tout faits sans qu'on en ait discuté avant, donc j'ai aussi pas mal de satisfactions créatives de ce point de vue, donc aucun regret !

Vous n'imaginez pas qu'on puisse revoir un jour la suite de Kin ?

Honnêtement, je ne pense pas... C'est trop tard... Au départ je pensais en faire trois histoires, c'est

vrai et je n'ai vraiment raconté que la première, mais on passe d'un projet à l'autre, c'est la vie, et un jour, sans s'en être rendu compte 15 ans sont passés et ça y est on n'y reviendra pas... Mais ce n'est pas grave, il y a d'autres choses à faire !

C'est plus facile pour vous de travailler sur une série avec un seul héros que de faire un comic-book de groupe ?

Techniquement oui, bien sûr, mais même avec un seul héros vous pouvez avoir une armée de super-villains à dessiner ou des scènes énormes etc. vous ne pouvez pas le savoir à l'avance. J'aime bien quand il y a un supporting cast intéressant pour que les gens s'identifient mieux au personnage, apprennent à connaître ses différentes facettes. Or cela ne peut se faire que dans l'interaction avec d'autres.

Vous aimez mieux les séries réalistes alors...

Pas forcément très réalistes, mais très humaines, oui. Ça marche aussi avec un héros qui vole, mais il faut pouvoir s'identifier à lui. Donc ce qui doit être réaliste, c'est la façon dont les personnages agissent et réagissent entre eux.

Après Midnight Nation et Supreme Power, J.M. Straczynski et vous-même avez longtemps semblé être un tandem fiable et durable. Vous aimeriez le retrouver ?

Oui, c'est un plaisir de travailler avec lui car c'est vraiment un excellent scénariste ! Mais il écrit de son côté et il vous envoie le script terminé. C'est bien, mais d'un point de vue créatif, pour moi, c'est plus agréable d'être véritablement impliqué comme je le suis avec Geoff aujourd'hui...

Vous êtes amis depuis longtemps avec Geoff ?

On s'était rencontrés sur quelques Avengers, chez Marvel, ça avait bien collé, mais on n'était pas vraiment encore amis. Puis il est parti chez DC et m'a proposé de le suivre. Mon contrat exclusif Marvel n'était pas encore fini, mais ça m'a fait plaisir qu'il me fasse confiance et me propose de faire de gros projets avec lui, et oui bien sûr, au fil du temps, on est devenus amis.

Si bien qu'aujourd'hui vous choisissez plutôt les projets par rapport aux collaborateurs que vous avez, comme Geoff



C-DESSUS ET PLUS BAS :

Si on a vu Gary Frank surtout sur Batman Terre Un et Shazam ces dernières années, il s'oxygène aussi régulièrement en illustrant des couvertures variantes pour d'autres séries telles que Flash, Before Watchmen: Comedian ou même la série habituelle de Batman.





CI-DESSUS : avec Geoff Johns, Gary Frank a produit une version beaucoup plus imposante de Brainiac.

EN BAS : du temps où il travaillait chez Marvel, il dessinait *Supreme Power* et des archétypes empruntés à la Justice League (ici, Spectrum, l'équivalent de Green Lantern). Un bon entraînement avant de passer sur les grosses pointures de DC.



plutôt que par rapport aux personnages...

Absolument ! C'est sympa de travailler sur un personnage que vous aimez bien, mais ça ne dure pas très longtemps... Pour que le projet reste intéressant pour vous, c'est l'histoire qui compte, et pour ça vous avez besoin à la fois d'avoir un bon scénariste et de bien vous entendre avec lui. Les gens avec qui vous travaillez, ça fait toute la différence !

En tant que lecteur, quels comics lisez-vous ces temps-ci ?

J'en lis moins qu'avant je dois dire... Je reçois les séries DC... Je lis plus de TPB et moins de mensuels, mais bon j'en lis encore ! Surtout ceux qui n'ont vraiment rien à voir avec mon travail d'ailleurs ! (rires) J'aime beaucoup *Sweet Tooth* par exemple de Jeff Lemire. C'est complètement différent de tout ce que je fais ou que j'ai pu faire auparavant. Je crois aussi que ça a à voir avec le fait que je m'intéresse moins aux super-héros en tant que lecteur...

À propos de super-héros, revenons un peu en arrière, quels souvenirs gardez-vous de votre passage sur *Supergirl* et de votre collaboration avec Peter David à cette époque ?

Oh waouh, ça remonte à loin ! C'était bien ! On parlait pas mal avec Peter, moins qu'avec Geoff mais quand même c'était assez collaboratif. Peter est quelqu'un de très généreux, il me demandait toujours ce que j'avais envie de dessiner, par quoi je voulais commencer etc. en gardant en tête l'idée de faire ensemble le meilleur travail possible, c'était donc un plaisir ! Et il écrit des histoires très humaines. Je crois que ça correspond bien à mon style de dessins. De faire passer les émotions des personnages. Dans ce sens on était vraiment bien assortis.

Et sur *Supreme Power*, de quoi vous souvenez-vous ?

De m'être bien amusé sur le premier et de m'être ennuyé assez vite sur la suite, *Squadron Supreme*... Ça ne poussait pas le bouchon assez loin selon moi... Peut-être à cause de la ligne MAX qui se voulait plus mainstream, en tout cas j'ai perdu mon enthousiasme à un moment sur ce projet...

On a parlé de vos passages sur *Superman* et *Batman*, pour finir le triangle, vous verriez-vous travailler sur *Wonder Woman* ?

Absolument ! J'en ai fait un tout petit peu, mais malheureusement je n'ai jamais eu la sensation de maîtriser le personnage, donc si j'ai une deuxième chance, je tâcherai de faire mieux ! Ma version ne lui rendait pas justice il me semble, en tout cas elle ne

me semblait pas assez "spéciale", assez innovante, donc oui, j'aimerais bien y revenir.

Le monde des comics compte de nombreux artistes anglais, qu'apportez-vous tous à cette industrie, à votre avis ?

Je n'en sais rien ! Parfois on me demande si j'ai été influencé par tel ou tel artiste anglais et on me donne des noms différents à chaque fois, et la plupart du temps je réponds qu'en tout cas ce n'était pas conscient. Je n'ai pas lu les comics de 2000 AD, je connaissais *Judge Dredd*, mais sincèrement *Spider-Man* était mon ami et *Judge Dredd* non ! Je ne crois pas que les artistes anglais aient tous un terreau commun, c'est un peu stéréotypé comme idée... En tout cas, moi, je rêvais de comics américains quand j'étais petit. Je ne sais pas si c'est parce que pour nous New York était loin, me semblait glamour etc. Mais en tout cas c'est ça que je voulais faire, des comics américains.

Comment votre style a-t-il évolué au fil des années ?

Au début, chaque fois que j'aimais bien un truc chez quelqu'un d'autre, je le prenais et je tâchais de l'intégrer dans mes dessins, ça faisait parfois un patchwork pas très heureux... Puis j'ai largement réduit la volure et décidé de faire quelque chose de plus stylisé, de plus raffiné, mais là

encore je l'ai trop fait... Et je me suis retrouvé avec un style super clean, très brossé qui finalement était très restrictif. D'autant qu'à ce stade, il me semble que je faisais plus attention aux traits en eux-mêmes qu'à ce qu'ils racontaient comme histoire... Franchement, ce n'est pas bon. Depuis cette période, j'ai décidé de vraiment me concentrer sur ce que mes dessins doivent faire passer et ça a été véritablement libérateur ! Je ne m'interdis plus rien ! Certains traits ne sont plus là, ce n'est pas grave, d'autres apparaissent naturellement, je ne me limite plus, je me laisse guider par l'histoire.

Vous ne vous voyez pas reprendre une série mensuelle ?

Pas pour l'instant en tout cas... Mais ça n'est pas une décision consciente ou de principe, c'est juste que le projet qui me passionne actuellement c'est *Batman Terre Un* et qu'il n'est pas envisageable sur un rythme mensuel... Mais si on me propose une bonne idée quand j'aurais fini *Batman*, on verra ! L'essentiel, c'est de se lever le matin en ayant envie d'aller sur sa table à dessiner ! C'est le cas aujourd'hui, et je n'ai pas envie de perdre ce sentiment...

Propos recueillis par
Lise Benkemoun

Days of future past

44 PAGES

QUI ONT CHANGÉ LES

X-MEN



LA FOX REVIENT AUX X-MEN EN POUSSANT À L'ÉCRAN UNE RIBAMBELLE DE MUTANTS ET EN S'INSPIRANT AU MOINS EN PARTIE DE DEUX ÉPISODES PARUS EN 1981, FORMANT UNE DES HISTOIRES LES PLUS CONNUES DES FANS. DAYS OF FUTURE PAST, C'EST LA "FIN DES TEMPS" POUR LES X-MEN, LEUR OMÉGA, LEUR CONCLUSION. UNE SAGA DÉTERMINANTE POUR QUI S'INTÉRESSE À CES HÉROS MAIS PAS SEULEMENT CAR SES RETOMBÉES CONTINUENT DE SE FAIRE SENTIR. ET PAS UNIQUEMENT AU CINÉMA !

Dans toutes les bonnes histoires, l'important c'est la chute. Enfin, en général en tout cas. Historiquement les comics se sont construits sur une tout autre architecture : un feuilleton s'étendant souvent sur des centaines d'épisodes, avec la promesse tacite qu'il est reconduit mois après mois, numéro après numéro. Le reste du temps, le personnage des comics se comporte comme un hybride entre un dieu grec et un héros idéalisé à la Gary Cooper, reposant un principe double : il finira par l'emporter et son odyssee se poursuivra. Une série ne s'arrête que lorsque les lecteurs ne sont plus au rendez-vous. En 1981, les X-Men sont tout le contraire d'une série abandonnée par son public. Au contraire, quelques années plus tôt, elle a ressuscité de ses cendres. Sous la houlette du scénariste Chris Claremont et du dessinateur Dave Cockrum, avec une pellette de nouveaux personnages, les X-Men sont devenus un succès commercial et critique. L'arrivée de John Byrne en lieu et place de Cockrum a encore porté le titre à un autre niveau de reconnaissance. C'est le titre leader du marché. Mais en quelques mois les lecteurs vont se prendre claques sur claques. D'abord, c'est la saga du *Club des Damnés*, où une héroïne (Jean Grey) corrompue est retournée contre l'équipe. Et puis c'est le cycle du Phénix Noir, où la même Jean passe au-delà de toute rédemption et fini par se suicider (voir *Comic Box* #79 pour une analyse plus poussée de ces épisodes). Les fans ont donc vu la principale héroïne de la série devenir folle et trouver la mort. Dans l'épisode suivant son amant Cyclope (le leader naturel des X-Men), traumatisé, claques la porte. On pourrait espérer une lueur au bout du tunnel ? Dans *Uncanny X-Men* #140-141, Claremont et Byrne choisissent d'aller au-delà, de montrer un futur apocalyptique où les mutants ont été exterminés par un régime de machines, les Sentinelles. C'est Terminator avant l'heure. Une génération dans le futur il ne reste que quelques X-Men survivants qui se sacrifient les uns après les autres pour que l'une d'entre eux, la vétérante Katherine Pryde (que les lecteurs venaient à peine de découvrir dans le présent) remonte le temps et occupe son corps d'adolescente, dans l'espoir d'éviter un assassinat qui risque de provoquer la prise

de pouvoir des Sentinelles. Cette "petite saga" en deux épisodes – écrite à une époque où il ne fallait pas 120 pages pour raconter la moindre chose – prend le titre de *Days of Future Past* (en France, "Futur Imparfait"). Philosophiquement, elle change beaucoup de chose pour les X-Men et les comics en général.

LA CHEVAUCHÉE DES WALKYRIES

Days of Future Past c'est, spirituellement, la fin d'une ère. John Byrne est furieux de s'être fait imposer la mort de Jean Grey par Chris Claremont et l'éditeur en chef Jim Shooter. Et la réalisation de *Days of Future Past* elle-même le pousse à quitter le titre. Byrne était à l'origine de cette histoire et sa motivation était plus optimiste qu'on pourrait le croire. Lui voyait ça comme une histoire où les X-Men effacent un futur sinistre. Comprenez par-là qu'il avait une idée assez arrêtée sur sa conclusion. Mais Byrne ne voit pas passer les dialogues définitifs de Claremont qui laissent planer le doute à la fin de l'histoire. surtout, quand l'esprit de la Kate Pryde adulte est supposé cesser d'exister (puisque le meurtre du sénateur Kelly a été évité), Claremont dit qu'elle "rentre à la maison". Autrement dit, même si c'est un futur divergent,

une réalité alternative, ce futur qui devait s'autodétruire existe toujours quelque part. C'est une petite nuance mais elle change la perception du tout. Byrne, furieux, réclame une série où il aura les pleins pouvoirs. On lui confie donc l'écriture et les dessins des Quatre Fantastiques. Byrne claques la porte après *Uncanny X-Men* #143, mais ce sont bien les épisodes #141-142 qui sonnent – malgré la volonté première – comme une véritable conclusion

wagnérienne de son passage sur ce titre. Rien qu'à ce niveau-là, les choses ne seront plus les mêmes. La période Claremont/Cockrum/Byrne est considérée par beaucoup comme la plus riche de la série. Passé le départ de Byrne (et même malgré un retour plus tardif de Cockrum), Claremont puis ses successeurs donneront bien souvent l'impression de repasser dans les traces. *Days of Future Past* c'est donc à bien des égards le bouquet final de cette grande collaboration. Et puis, à un autre niveau, on change de mode légendaire. On passe des demi-dieux grecs



C-DESSUS: Katherine Pryde-Rasputin dans les camps de la mort

à la tragédie nordique. On dit que l'enfance s'arrête au moment où on prend conscience de sa propre mortalité et c'est précisément ce qui se passe ici. Les héros ne sont pas simplement condamnés : ils sont aussi vieux et fatigués. *Days of Future Past* c'est un peu le "Ragnarök" – le crépuscule des dieux – des X-Men. L'avenir qu'on nous montre est terrible. Les X-Men perdront la face spirituellement et physiquement, seront tués les uns après les autres. Bien sûr, tout ceci n'est pas gravé dans le marbre. Par définition, l'avenir n'est pas écrit. Kitty Pryde arrive à empêcher l'assassinat, mais pour autant l'épisode s'achève mi-figue mi-raisin. Est-ce que pour autant les X-Men du présent ont échappé à l'avenir qui leur semble promis ? En tout cas, à l'opposé de l'idée de Byrne, c'est un coup porté à la promesse du "toujours vainqueur". Et il n'est pas évident que si c'était la version Byrne qui était parue on parlerait autant, aujourd'hui, de cette saga. À l'issue de *Days of Future Past*, l'avenir est sombre. Il rebondit sur ce qui vient d'arriver à Jean Grey. Il secoue encore l'équipe et les lecteurs. Il va définir le déroulement de la série pendant des années.

RADICAL

À l'origine Stan Lee et Jack Kirby avaient construit cette série sur une opposition : les mutants de Charles Xavier (qui espéraient vivre en harmonie avec les humaines) et ceux de Magnéto (qui se voyaient bien en futurs maîtres du monde). Si, plus tardivement, Lee et Kirby avaient inventé les Sentinelles (des robots géants construits par les humains pour traquer les mutants), la menace restait tacite. C'est-à-dire, pour schématiser, que les Sentinelles n'avaient jamais fait grand-chose de spectaculaire. Dans les sagas où elles capturaient des mutants elles se contentaient de les piéger dans de grandes épreuves. Elles représentaient un danger mais n'hypothéquaient pas le futur. *Days of Future Past* change tout ça. D'abord ce n'est plus simplement le futur envisagé par Xavier



En deux épisodes, Claremont et Byrne donnent en effet une cartographie du destin des personnages. Par exemple Claremont récupère au passage le personnage de Mystique (qu'il avait créé dans la série *Ms. Marvel*), établi qu'elle est une mutante, lui fait créer une nouvelle fraternité du Mal et insinue d'emblée qu'elle a un lien de parenté avec Diabolo. C'est elle qu'il faut empêcher d'assassiner le sénateur Kelly. Mystique passe donc d'un rang de troisième zone à un personnage directement lié au mythe des X-Men. Et cet épisode conditionne d'ailleurs la présence de Mystique et du Sénateur Kelly dans les films que Bryan Singer a déjà consacré aux X-Men. On découvre aussi parmi les



Dans le récit d'origine c'est Kitty Pryde (ci-dessous) qui traverse le temps, bien que le Wolverine soit le seul X-Men à apparaître sur les deux couvertures initiales liées à *Future Past*

X-Men du futur un Magnéto cloué dans une chaise roulante (un sort ironique par rapport à Charles Xavier) mais qui est désormais l'allié des mutants. C'est la première ébauche d'une rédemption possible de ce terroriste et, dans les mois suivants (et en particulier l'album *Dieu Créé, l'Homme Détruit*) Claremont n'aura de cesse que de cultiver cette voie, amenant finalement Magnéto à se radoucir (au moins quelques années) et à devenir lui-même un membre des X-Men. Dans le même ordre d'idée, en 1981 la jeune Kitty Pryde est un ajout récent à l'équipe. Les lecteurs la connaissent à peine et ont tout juste vu la jeune fille papillonner devant son coéquipier Colossus. Dans le futur on découvre que le couple s'est marié, qu'ils ont eu des enfants. *Days of Future Past* entérine l'ineffable d'un couple Kitty/Colossus et, là aussi, Claremont surfera sur ce concept pendant des années. Enfin il semble que Claremont et Byrne aient commencé de plancher sur *Days of Future Past* avant que la décision de tuer Jean Grey soit prise. John Byrne avait pensé à placer une fille de Cyclope et de Jean, afin de montrer qu'entre-temps une nouvelle génération avait rejoint le groupe (la fille étant d'ailleurs en couple avec Franklin Richards, le fiston de Mister Fantastic). Mais Jean est morte. Ça ne colle plus. Si d'emblée dans cette autre réalité Jean a survécu, alors toute la problématique est caduque. Alors on remplace la fille Summers par une autre mutante plus générique une mystérieuse Rachel.



LA FILLE DE PERSONNE ?

Resté sans Byrne, Claremont continue d'écrire les aventures des X-Men mais la disparition l'a privé d'une télépathe dans le groupe (la présence de Charles Xavier, cloué dans un fauteuil, ne permettant pas la même dynamique). Alors, en 1984, il a l'idée d'aller chercher un "produit de substitution". On découvre que la télépathe Rachel, la dernière survivante des X-Men du futur, a



Au cinéma, vu la popularité du griffu (ci-dessus), c'est bien Logan qui va faire le voyage

physiquement voyagé jusqu'à notre époque. Elle s'est graduellement incorporée dans les X-Men où il devient évident qu'elle est Rachel Summers, la fille de Scott Summers et de Jean Grey. Autrement dit c'est l'idée de base qui récupérée, mais c'est une double déformation de la volonté de Byrne. Cela formalise que les X-Men de l'avenir n'existaient pas dans le futur de la série mais dans une autre réalité (et que la mission de Kate Pryde était perdue d'avance). Intégrée chez les X-Men et reprenant, à terme, le nom de Phénix, Rachel Summers va cependant régulièrement réaliser avec horreur que si les choses sont différentes elles convergent dans un même sens : l'émergence d'un sentiment anti-mutant et la mise en place des Sentinelles. À plus forte raison lorsqu'en fin de compte Jean Grey réapparaît plus tard et qu'en conséquence, les différences entre les deux mondes s'amenuisent. Si Claremont dévalise l'idée d'une fille de Jean, il travaille plus son histoire personnelle. Rachel, dans son époque d'origine, était une sorte de collabo, dressée par les humains pour traquer les mutants, avant de finir dans les mêmes camps d'extermination qu'eux. Claremont, après la sortie du film *Terminator*, se permet un clin d'œil au film de James Cameron. Les Sentinelles du Futur envoient un robot, Nimrod (par la suite rebaptisé Bastion), pour tuer Rachel. Mais assez bizarrement Claremont évitera de s'attarder trop au monde d'origine de Rachel. On comprend qu'elle ne veut pas en parler. L'auteur réutilise quand même ce

monde dans *New Mutants* #48 (1987), où on voit des versions adultes de Cannonball et Mirage lutter contre les Sentinelles. Mais ce n'est qu'en 1990 qu'on en découvre vraiment plus, lors d'un minicrossover *Days of Future Present* (la première suite officielle de *Days of Future Past*) impliquant des numéros annuels de *Uncanny X-Men*, des *New Mutants*, de *X-Factor* et des *Fantastic Four*. Franklin Richards, le compagnon de Rachel, semble lui aussi avoir échappé au futur. Il sème le chaos en tentant de reconstituer son monde d'origine. En effet les deux univers ne sont pas les mêmes et il s'étonne de l'existence de personnages comme Jubilee ou Psylocke, qui n'existent pas dans son futur. On voit ainsi une autre classe intermédiaire de *New Mutants* (dont Rachel est supposée avoir fait partie dans son enfance) et surtout le terrible cyborg Ahab, celui qui a dressé Rachel à trahir ses proches. Finalement tout ceci ne relève que d'une hallucination (le Franklin du futur n'était qu'un fantôme créant des mirages).

HAPPY DAYS

C'est le scénariste/dessinateur Alan Davis qui prend le taureau par les cornes en 1993 dans une saga intitulée *Days Of Futures Yet To Come*. À l'époque Rachel/Phénix fait partie d'Excalibur. On découvre que depuis le début de cette série un petit robot surnommé Widget a toujours hébergé l'esprit de Kate Pryde, ce qui explique sa capacité à ouvrir des portails dans l'espace-temps. Commenant à retrouver les

souvenirs de Kate, Widget téléporte Excalibur dans son ère d'origine. Là, les héros font équipe avec différents personnages d'origine anglaise (Killpower, Tangerine...) et règlent le problème : Ils arrivent à vaincre et à renverser les Sentinelles, ce qui donne à ce monde un "happy end". En un sens on en revient à la volonté de Byrne, avec les héros qui gagnent à la fin. Si ce n'est, comme s'il y avait une malédiction liant *Days of Future Past* et les dessinateurs/scénaristes, Alan Davis claqué la porte de la série à la fin de ce numéro. On retrouve ensuite la plupart des personnages revenus dans le présent sans que le sort de Widget soit entièrement réglé. Ce "flou artistique" fera que, bien souvent, les auteurs suivants se dépêcheront d'oublier la défaite des Sentinelles. Dans un premier temps, c'est fait de manière naturelle. Marvel décide

de continuer de capitaliser sur ce monde... qui n'a plus le même intérêt si les Sentinelles ne sont plus là. Outre d'occasionnels épisodes de la série *What If* ? qui font allusion à d'autres variations, l'éditeur lance donc en 1997 une minisérie, *Wolverine: Days of Future Past* (par John Francis Moore, Joe Casey et Joe Bennett) qui est une sorte de préquelle. Elle se déroule juste avant les événements de *Uncanny X-Men* #141 et permet à Wolverine de croiser différents personnages comme les équivalents futurs de la Sorcière Rouge, d'Emma Frost, de la fille adoptive de Wolverine (adulte elle est devenue l'aventurière Midnight) et de...





"C'est un univers qui a été peu exploité mais dont la continuité est déjà complexe."

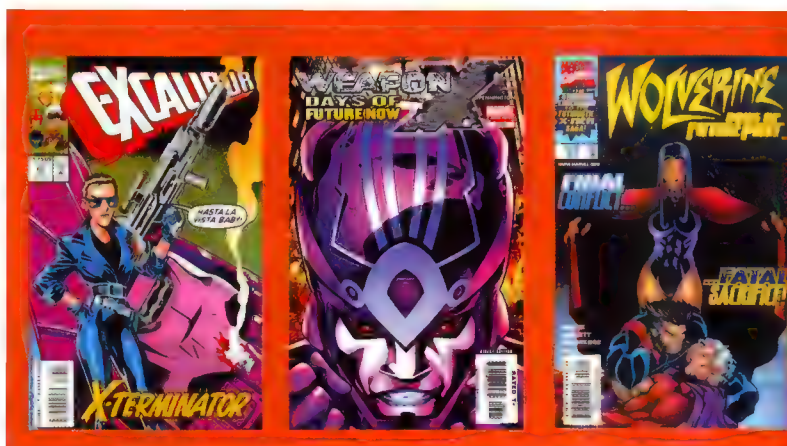
Psylocke et Jubilé, deux personnages dont on avait pourtant établi qu'ils n'existaient pas dans cette réalité (mettons que Franklin ne les avait jamais rencontrés). Cette version d'un Wolverine vieillissant va cependant littéralement reprendre vie dans la minisérie *Paradise X: Herald*. Des personnages tirés de diverses réalités alternatives sont unis pour explorer les futurs de l'univers. Alex Ross et Jim Krueger récupèrent le Wolverine de *Days of Future Past* après sa mort dans *Uncanny X-Men* #142 (il est ressuscité par une machine) et à partir de là le personnage redevient une page blanche. Il a échappé à la conclusion qu'on lui connaissait. Il participe ainsi pour une bonne partie à la série *Paradise X* et on le retrouve aussi pour des apparitions mineures dans des séries comme *Exiles* (85-86) ou plus largement quand il s'agit de démontrer que c'est le chaos entre les réalités. Ce Wolverine aux tempes argentées est aisément reconnaissable et on le retrouve entre autres choses dans une scène d'*Avengers* vol.4 #2 (2010). Avec un Wolverine ressuscité à nouveau capable d'agir, une Rachel Summers et des personnages secondaires identifiés, il est même étonnant que Marvel n'ait pas été tenté par l'idée d'une série mensuelle *X-Men: Days of Future Past* qui aurait poursuivi la description de ce monde. Mais il faut reconnaître que les

auteurs s'embrouillent et ont toujours tendance à revenir aux deux numéros initiaux, ignorant les apports plus tardifs et créant du coup de nombreuses contradictions. Par exemple dans la saga *Second Coming*, les Sentinelles de *Days of Future Past* se mettent à attaquer le présent. Mettons qu'elles attaquent d'un point chronologique placé avant leur défaite face à Excalibur. Sauf que le groupe *X-Force* monte une expédition vers ce futur, détruit les Sentinelles et tue les humains qui les dirigeaient (donc ce qui annule les événements liés à Excalibur. Ce qui dans l'absolu n'est pas impossible. Il suffit d'expliquer qu'on est face à deux ou trois variantes d'un même futur. Mais à partir du moment où *Days of Future Past* ne définit plus un monde mais différents avenir,

l'affaire se complique si on désire vraiment exploiter ce monde. C'est un univers qui a été peu exploité mais dont la continuité est déjà complexe (à moins que le succès du film à venir soit tel qu'il pousse l'éditeur à franchir ce pas).

HÉRITIERS DIRECTS ET ENFANTS NATURELS

L'héritage principal de *Days of Future Past* n'est donc pas forcément dans des comics qui seraient estampillés de son nom mais dans des sagas qui s'en sont inspirées plus directement. Sans *Uncanny X-Men* #141-142, nous n'aurions sans doute pas eu (ou en tout cas pas de cette manière) d'autres mutants voyageurs du temps tels que Cable ou Bishop, même s'ils sont rattachés à d'autres époques.



Selon les scénaristes, d'ailleurs, Bishop et Cable dépendent d'ères futures situées dans la même réalité que le règne des Sentinelles mais plus loin dans le temps (encore que d'autres auteurs ne suivent pas cette logique). Sans *Days of Future Past* nous n'aurions pas eu, non plus, l'Âge d'Apocalypse, saga dans laquelle c'est la réalité tout entière qui est réécrite (et cette fois ce sont les mutants sous les ordres d'Apocalypse qui exterminent les humains). Difficile aussi de penser que le Old Man Logan de Mark Millar et Steve McNiven aurait vu le jour (si le contexte est différent, le personnage central, un Wolverine vieillissant, est très proche). Même chez la concurrence, il faut bien voir que *Days of Future Past* est l'un des événements qui mènent à des idées comme la minisérie *Flashpoint* de DC (disons que *Flashpoint*,

passant via *Age of Apocalypse*, descend de *Days of Future Past*). Mais la chose va plus loin. Prenez le scénario de base du jeu DC *Universe Online* : Après que Brainiac ait ravagé la Terre dans le futur et détruit les



Un futur pas courant mais qui se décline quand même chez Marvel.

DE GAUCHE À DROITE :
Excalibur par Alan Davis, où l'équipe semblait régler le problème.
Weapon X : Days of Future Now, une mini se déroulant dans un futur semblable mais avec plusieurs incohérences.
Wolverine : Days of Future Past, qui se passe avant la mort de Logan.
Paradise : Heralds, qui voit la résurrection du vieux mutant.

derniers membres de la Justice League, Lex Luthor voyage jusqu'à dans le présent pour essayer d'annuler cet avenir. Ça ne vous rappelle rien ? En attendant Marvel s'est dernièrement démené pour réadapter l'idée et donner de quoi lire au public potentiel des films. Dans le comic-book d'origine, le contraste entre une Kitty Pryde débutante et son alter ego du futur était voulu. Au cinéma, Kitty Pryde est pratiquement inconnue du grand public (et surtout associée à *X-Men 3*, qui n'a pas vraiment une grande cote d'amour). Dans la version ciné de *Days of Future Past*, c'est donc Wolverine lui-même qui remonte le temps pour le changer. En conséquence, le lecteur de Marvel peut retrouver une idée similaire (mais dans un contexte différent) dans... *Age of Ultron*. Encore que, si on y regarde bien, hormis le choix de Wolverine qui est logique (une des figures les plus connues de Marvel et donc raccord avec le film), *Age of Ultron* est, à bien des égards, la façon qu'à Marvel de rendre la monnaie de sa pièce à DC Universe Online (en clair, le robot Ultron remplace le robot Brainiac). Ce n'est pas non plus un hasard si Marvel a publié *La Bataille de l'Atome* (dont la traduction s'achève en ce moment chez Panini) à temps pour que le recueil soit dans les bacs au moment de la sortie du film *Days of Future Past*. Même

si la saga ne concerne en aucune manière un futur peuplé de Sentinelles, l'éditeur s'arrange ainsi pour couvrir tous les aspects possibles. Les puristes peuvent se replonger dans un recueil reprenant les épisodes originaux liés au *Days of Future Past* initié par Byrne et Claremont. Mais *Age of Ultron* propose un Wolverine voyageant à travers le temps pour effacer un futur infesté par les machines (des Ultrons en lieu et place des Sentinelles/Brainiac). Enfin *La Bataille de l'Atome* propose une guerre rangée entre trois



BIBLIO

X-MEN L'INTÉGRALE : 1981

Éditeur VF : Panini

Pour retrouver la saga d'origine, c'est simple : l'intégrale des X-Men (représentant par année de publication les exploits des mutants) a bien sûr un tome comportant, entre autres choses, les deux numéros de *Days of Future Past* mais aussi, en plus, d'autres choses que les X-Men ont vécues cette année-là.

X-MEN : RESCAPES DU FUTUR

Éditeur VF : Semic

Parus du temps de Lug dans la collection Privilege, *X-Men : Rescapés du Futur* regroupe tous les épisodes du crossover *Days of Future Present*, quand le Franklin Richards du futur se matérialise dans le présent, à la recherche de Rachel Summers. L'occasion d'en apprendre plus sur elle et sur Ahab.

100 % MARVEL - PARADISE / HERALDS

Éditeur VF : Panini

Cette saga (traduisant la minisérie *Heralds*) voit la résurrection du Wolverine de *Days of Future Past*, allié à d'autres personnages représentant des futurs différents (Killraven, Deathlok). De quoi prolonger encore l'existence de cette version particulière de Logan.

générations de X-Men : les originaux (vedettes actuellement d'*All-New X-Men*), ceux du présent (répartis entre les séries *X-Men*, *Uncanny X-Men* et *Wolverine & The X-men*) et des équipes entières venues du futur. Et si leur avenir à eux n'implique pas, non plus, les Sentinelles, ce n'est pas tout à fait par hasard si la bataille finale repose sur l'intervention de ces machines. On retrouve même un certain esprit "post-Days of Future Past" dans la série *Uncanny Avengers* de Rick Remender. Le monde imaginé par Claremont et Byrne n'est peut-être pas partout chez Marvel mais son influence et son héritage restent tangibles. Il semble difficile de croire qu'un jour Marvel ne nous jouera pas un coup de crossover façon *l'Aube des Sentinelles*, où il s'agira de déjouer, cette fois dans le présent et dans l'univers habituel,

la prise de pouvoir de ces machines ne s'attaquant pas seulement aux X-Men [2] mais aussi aux Avengers et aux Fantastiques. Bref, pour une saga qui se présentait comme une fin future, *Days of Future Past* n'a visiblement pas fini d'alimenter l'imagination des uns et des autres.

Xavier Fournier

[1] <http://bit.ly/1o7Wz97>

[2] Ce fut presque le cas pendant le crossover *Zero Tolerance*, mais la chose reste à faire.



LE GRAND RETOUR DE SNOOPY

TM

EN MAI 2014 SNOOPY ET LE PETIT MONDE DES PEANUTS DÉBARQUENT CHEZ DELCOURT. NOUVEAU FORMAT, NOUVEAU CONCEPT ET TROIS ALBUMS PAR AN POUR CETTE SÉRIE CULTE ET INDÉMODABLE.

Il est des BD que tout le monde connaît, (même ceux qui ne les lisent pas !) car elles font partie du patrimoine mondial. Parmi elles, on pourrait citer Astérix, Tintin et Milou bien sûr, mais aussi Mafalda, Calvin et Hobbes, récemment primé à Angoulême, Garfield, ou le petit chien et ses amis qui nous intéressent aujourd'hui : Snoopy et les Peanuts. Ce comic-strip a été créé en 1950, par un américain génial, Charles Monroe Schulz. Il l'a ensuite écrit et dessiné quotidiennement et sans interruption de 1950 à l'an 2000, produisant exactement 17 897 strips, attaché à sa table à dessin jusqu'à peu de temps avant sa mort. Cela fait 50 ans de publications, 2600 journaux,

75 pays différents et plus de 20 langues – ça force le respect ! Sans compter les quelque 20 000 produits dérivés à l'effigie de Snoopy et de ses amis, les nombreux prix, les expositions, dessins animés etc. En 2015 pour ses 65 ans, Snoopy s'ouvrira même un long-métrage cinéma et il a désormais plus d'un million de fans sur Facebook ! C'est dire si le phénomène Snoopy n'est pas près de s'arrêter. Ça tombe bien puisqu'à partir du mois de mai 2014, ce sera au tour de Delcourt d'éditer 3 volumes par an intitulés : Snoopy et le petit monde des Peanuts. On ne le croirait pas forcément, mais le choix de ce titre fut l'objet de nombreux échanges entre l'éditeur français et les ayants droit, bien

plus que le contrat de licence en lui-même. En effet, Schulz détestait le nom même de "Peanuts", qui signifie "cacahuètes" en anglais, et qui lui a été imposé par l'United Features Syndicate qui gérait la diffusion US de la BD à sa création. Dans une interview parue en 1987, le créateur de Snoopy disait que c'était "... le pire nom qu'on ait donné en bande dessinée. C'est complètement ridicule, ça n'a aucun sens, ça ne fait qu'installer la confusion et priver le



strip de dignité – alors que je suis convaincu que mon humour est digne. [...] Donner ce nom à un travail qui allait être celui d'une vie, c'était vraiment offensant." Car Schulz de son côté voulait appeler sa série "Good Ol' Charlie Brown", pour lui, il était clair que c'était Charlie le héros ! Glups ! Une fois la question du titre évacuée, il a fallu réfléchir au matériel à publier. Comme l'explique Thierry Mornet, l'éditeur en charge de ce projet : "D'abord, nous avions vraiment une envie collective chez Delcourt de publier Snoopy. Guy Delcourt possède même quelques originaux de Schulz tant il aime cette série. C'est un incontournable de la bande dessinée, une série à la fois transculturelle et transgénérationnelle, avec un univers tendre, sans agressivité, qui représente pour moi la quintessence de ce qu'est le comic-strip, c'est rare... C'est une série faite avec et pour des enfants au départ, mais elle s'adresse évidemment aussi beaucoup aux adultes et elle a même le pouvoir de rappeler aux lecteurs l'enfant qui est en lui. Nous avons donc cherché un format qui puisse plaire à la fois aux enfants et aux collectionneurs et qui permette à tous de redécouvrir l'univers de Snoopy. Et c'est ainsi que nous avons finalement décidé de publier les pages du dimanche, qui sont en couleurs. Cela a été un gros travail, car nous avons dû retravailler, reletter et recoloriser tout ça (au passage Svart qui s'en est occupé et qui a fait un très chouette et très respectueux travail de remise en couleurs) et bien entendu, le faire approuver. Mais nous sommes ravis. Chaque album contient donc deux ans de pages du dimanche et on a prévu de sortir 3 albums par an. On a de la marge, on a cinquante années de publications devant nous ! On a choisi de commencer à l'année 1970, quand les personnages ont été véritablement calés graphiquement et qu'ils ressemblent vraiment à leur look d'aujourd'hui, que Snoopy dort sur la niche, et aussi que Woodstock est là. C'est un projet éditorial original et on y croit beaucoup." Verdict des lecteurs dans peu de temps, pour cette nouvelle publication de Snoopy en France à laquelle on souhaite un beau succès, tant cette BD intelligente est un plaisir à lire.



Le plus drôle finalement, c'est que Schulz lui-même n'a jamais vraiment admis ni peut-être compris comment et pourquoi, malgré son intention de faire de Charlie Brown le héros de la série, le public a partout dans le monde plébiscité plutôt le chien Snoopy comme icône. Dans l'interview de 1987 déjà citée * il expliquait même qu'au début : "Snoopy ne pensait pas. Il aboyait et galopait à quatre pattes. C'était un adorable petit chiot. Je ne sais

pas comment il en est venu à marcher, à penser mais c'est certainement l'une des meilleures trouvailles." Des trouvailles, Schulz en a fait des tonnes en 50 ans de carrière ! À force de travail, de talent et d'humour, il a transformé une série simple, aux graphismes minimalistes (des enfants avec de grosses têtes rondes) avec seulement quatre personnages au départ, en une œuvre monumentale, connue dans le monde entier, qui perdure malgré la mort de son créateur. Vous nous direz, Michel-Ange aussi son œuvre perdure depuis des centaines d'années. C'est vrai, justement, ça s'appelle le génie... Merci Monsieur Schulz !

Lise Benkemoun



* Entretien entre Rick Marshall, Gary Groth et Charles M. Schulz (1987 - Santa Rosa) - Intégrale de Snoopy et les Péanuts (1950 - 1952) p. 304

HARLEY QUINN

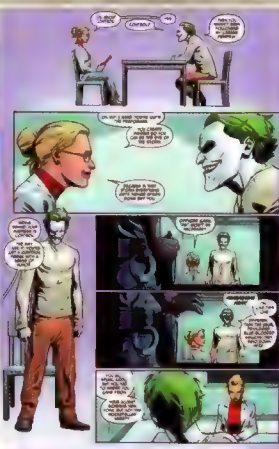
À LA FOLIE

OUBLIEZ WONDER WOMAN, BATGIRL OU CATWOMAN ! CES JOURS-CI L'HÉROÏNE DE COMICS QUI SE VEND LE PLUS DE L'AUTRE CÔTÉ DE L'ATLANTIQUE, C'EST... HARLEY QUINN. LA FIANCÉE DU JOKER VOLE EN EFFET DE SES PROPRES AILES DEPUIS QUELQUES MOIS ET ELLE TIENT TÊTE À DES SÉRIES COMME AVENGERS, GREEN LANTERN OU GUARDIANS OF THE GALAXY. LA BOUFFONNE EST DEVENUE LA REINE !

Le fan de comics est bien souvent rétif quand il voit des idées tirées de films ou de séries TV s'inviter dans la bande-dessinée. Elles sont bien souvent perçues comme une contamination voire comme une trahison. Harley Quinn est en un sens la démonstration du contraire. Personnage créé en 1992 dans le dessin animé **Batman: The Animated Series** presque par accident (le scénariste Paul Dini avait besoin d'un faire-valoir du Joker dans une scène), la petite Harley a fait bien du chemin depuis.

Harley Quinn, personnage habillé comme une sorte d'Arlequin (d'où, la phonétique de son nom), s'installe alors comme une complice du Joker, un sidekick capable de l'aider mais aussi, à l'occasion, d'être plus stupide que lui et de faire échouer ses plans. **Batman: The Animated Series** étant adapté en comic-book, Harley Quinn arrive rapidement dans la BD par ce biais, tandis que Paul Dini révèle ses origines. Elle est en fait Harleen Quinzel, une psychiatre de

l'asile d'Arkham qui est tombée amoureuse du Joker. Harley est donc la version comique des groupes de serial killers. Quelque part c'est assez dans la logique de ce grand corrupteur (encore que des versions ultérieures de l'origine affirment que Harleen a toujours été cinglée, bien avant de croiser le Joker) et la greffe prend donc très naturellement. Dans la continuité officielle de DC, c'est une autre paire de manches. Il semble qu'on ait décidé que Harley Quinn était un élément caractéristique du cartoon. De plus il est hors de question d'importer Harley dans le vrai univers DC sans l'aval de Paul Dini, occupé par la production du dessin animé. Si bien que c'est bien plus tard, dans la seconde moitié des années 1990, qu'on la voit réellement débouler



À GAUCHE: Harley Quinn a débuté comme une groupe forcenée du Joker mais elle s'est émancipée depuis.

CI-CONTRE: confrontation entre le Joker et sa psy. Mais lequel des deux consulte l'autre ?



de façon sérieuse dans les comics. Avec un premier détour plutôt drôle : en 1997 DC et Marvel s'amusaient à fusionner leurs personnages le temps du crossover **Amalgam**.

Ainsi sont publiées **Dark Claw Adventures**, un

mélange de Batman et Wolverine raconté sur le ton du dessin animé.

Parmi les ennemis de Dark Claw on aperçoit Spiral Harley, qui intègre des aspects de la création de Dini à des éléments d'une ennemie des X-Men. Pourtant, ce n'est pas le personnage Marvel qu'il conviendrait le plus de comparer à Harley, mais on y reviendra...

Dans la même veine "alternative"

Harley Quinn fait aussi une apparition dans **Thrillkiller '62**, un monde où Batgirl est l'héroïne dominante. En 1999, cependant, DC franchit un double pas : intégrer Harley dans sa continuité "sérieuse" et la faire écrire par d'autres auteurs que Dini. La fille en rouge et

noir apparaît donc dans les titres de Batman lié à l'arc **No Man's Land**, où Gotham sombre dans le chaos. Paul Dini n'est pas pour autant laissé pour compte. Il scénarise l'album **Batman** :

Harley Quinn, qui adapte les origines de l'expy au ton de DC Comics.

FEMME LIBÉRÉE

En 2000 Harley échappe au strict cadre de la "bat-famille" mais accompagne toujours le Joker pour en découdre cette fois avec Superman (Action Comics #765), écrit par Joe Kelly. .

Un auteur très associé par ailleurs à l'évolution de Deadpool. Et s'il faut comparer Harley à quelqu'un, c'est bien au mercenaire

rouge et noir de Marvel. Non pas parce qu'ils ont les mêmes couleurs de prédilection mais que ce sont dans les deux cas deux idiots de génie, des maladroits tarés qui ont le chic pour tirer, malgré eux, leur épingle du jeu. Wade Wilson et Harleen Quinzel entretiennent aussi un rapport assez particulier avec la réalité. C'est peut-être cela qui pousse DC à voir autre chose en Harley qu'un faire-valoir. En décembre 2000 paraît donc le premier épisode d'un mensuel consacré à la fiancée du Joker (alors que ce dernier n'a pas droit au même honneur). Le scénariste Karl Kesel et le dessinateur Terry Dodson mettent sur pied une nouvelle définition de cette anti-héroïne. Le Joker, lassé d'avoir cette femme maladroite et collante dans les pattes, décide de s'en débarrasser. C'est la fin de leur "liaison" (plus ou moins consommée d'ailleurs, ce n'est pas toujours très clair). Harley Quinn survit à la tentative d'assassinat mais elle est bien obligée de prendre en compte qu'ils ont "rompu". L'essentiel de la série reposera donc sur les mésaventures d'Harley en compagnie de sa seule amie (et autre adversaire de Batman), Poison Ivy. D'ailleurs à la longue naîtront certains sous-entendus qui font qu'il y a – peut-être – quelque chose de plus fort que de l'amitié entre les deux femmes. Mais plus largement la série Harley Quinn devient une manière (folle) d'explorer le côté féminin de DC, une sorte de pendant malhonnête des Birds of Prey. Harley organise ainsi des "soirées filles" avec ses collègues, combat les héroïnes Thorn ou Big Barda, sans oublier de se mesurer à d'autres caids de la bat-pègre. Kesel, surtout dans les premiers épisodes, installe un système où Harley se perçoit parfois comme un dessin animé (d'où des scènes proches de l'ambiance du cartoon d'origine). On est très près de l'approche qu'adoptera plus tard Daniel Way sur Deadpool. Continuant d'en faire un personnage à part entière, Karl Kesel s'arrange dans Harley Quinn #14 pour que les deux femmes quittent Gotham et s'installent à Metropolis, le fief de Superman. Au #25, qui marque la fin de son run, Kesel décrit Harley comme quelqu'un qui, finalement, n'aime pas le Joker mais aime le risque que le Joker représente. La nuance est grande puisqu'à partir de là, elle sort de l'ombre de son "Mister J." Mais il faut aussi compter avec d'autres facteurs. Comme le fait que DC/Warner lance en 2002 une série TV consacrée aux Birds of Prey. Dans le feuilleton, Oracle, Huntress et la fille de la Black Canary originelle protègent Gotham dans une époque future, après la disparition de Batman. Dans la logique du show, on décide de les opposer à une femme... Ce sera la psychiatre Harleen Quinzel (jouée par Mia Sara), qui manipule la pègre depuis son bureau. Dix ans après sa création, Harley Quinn réussit donc une sorte de "coup de billard à trois bandes" : venue du dessin animé, transposée en BD, elle s'adapte aussi aux séries TV. Elle se retrouve aussi dans **Gotham Girls**,

une série d'animation en flash conçue pour le web, où elle partage l'affiche avec Catwoman, Poison Ivy et Batgirl. Tout ça la ramène donc plutôt dans l'univers de Batman. Mais **Birds of Prey** est éphémère, **Gotham Girls** aussi... et le comic-book se remet mal du départ de Karl Kesel. Le mensuel s'arrête au #38 (2004) avec Harley qui, réalisant d'elle-même qu'elle est folle, décide de se faire interner... Par la suite elle fait quelques apparitions contradictoires (on la voit tantôt à l'asile, tantôt dehors) mais c'est sur **Detective Comics #831** que Paul Dini retrouve sa création. Visiblement il veut la ramener dans une sorte de juste milieu où elle serait dangereuse mais pas vraiment méchante. C'est Bruce Wayne lui-même qui lui accorde sa libération, croyant à sa possible rédemption. Ce n'est pourtant pas franchement ce qui va se passer...

L'ÂGE DU CHAOS

2007 : Harley devient brièvement membre des Secret Six dans les pages de **Birds of Prey**. Mais ces vilains-là sont trop sérieux pour elle. Entre ses envies de rédemption et ses allers-retours du côté du crime, Harleen Quinzel devient un personnage mal défini... ou bien encore plus imprévisible. C'est devenu une véritable page blanche qu'on retrouve dans la série hebdomadaire **Countdown**, coécrite (entre autres) par Paul Dini. Ceci explique cela. Harleen, ayant délaissé son costume, est prête pour une sorte de reboot émotionnel. Elle tombe sur Holly Robinson, la jeune protégée de Catwoman et les deux femmes traversent la série, se soumettant à des rituels de purifications propres aux Amazones. Finalement des déesses grecques leur accordent des pouvoirs (Harleen reçoit la puissance de Thalia, muse de la comédie). Mais tout ça ne débouche pas sur grand-chose de durable. **Countdown** est un naufrage scénaristique et éditorial (au point que le licencié VF de l'époque, Panini, choisira judicieusement de faire l'impasse dessus). Supposé servir de préambule au crossover **Final Crisis**, il s'égare et on sent que les auteurs eux-mêmes ne savent pas trop comment finir l'affaire. Paul Dini sera plus inspiré dans la série **Gotham City Sirens** (sorte de version sérieuse des **Gotham Girls**) qui réunit à

nouveau Harley, Catwoman, Poison Ivy et, dans une moindre mesure, Holly Robinson. C'est à nouveau une sorte de **Birds of Prey** du mal, où les différents membres passent leur temps à se trahir (ou à s'allier pour se retourner contre l'une d'entre elles). La série dure quand même 26 numéros avant d'être sabrée en 2011 dans le cadre du grand reboot de la continuité de DC Comics. La Harley Quinn qui en résultera ne sera plus tout à fait la même...

LIFTING

En 2009, Rocksteady sort le jeu vidéo **Batman: Arkham Asylum** et c'est le début d'une nouvelle licence à succès. Écrit là aussi par Paul Dini, le jeu est plus noir. Si le scénariste ne manque pas d'importer son personnage fétiche, Harleen est donc relookée pour faire moins cartoon. Le personnage y gagne une nouvelle allure beaucoup plus sadique. La série des jeux **Batman: Arkham** devient vite un must. En parallèle la popularité de Mademoiselle Quinzel est boostée par un autre facteur : le cosplay. Connue aussi bien des fans de dessins animés que de comics ou de jeux, Harley devient un sujet de choix, d'autant plus que ses différents costumes et ses attitudes laissent de la marge. Là où le tout-venant des femmes de comics est soit très "bondage" (Catwoman) ou aussi dévêtu qu'une Princesse Leia en tenue d'esclave, Harley Quinn est un des rares rôles féminins qui permet, dans sa version classique, d'être habillé de la tête aux pieds. Et inversement la version sadique de **Batman: Arkham** permet aux cosplayeuses plus "destroy" de se lâcher comme elles le veulent. Ces critères font que ces dernières années Harley Quinn s'est faite de plus en plus présente dans les défilés de cosplay. Il n'est pas rare d'en voir plusieurs d'un coup et elle est plus courante qu'une Batgirl. C'est en tenant compte de cette tendance que DC décide en 2011 d'utiliser non plus la version cartoon mais bien une Harley cohérente avec l'esprit des jeux. Non pas qu'une nouvelle série Harley Quinn soit alors au programme mais on l'incorpore dans la série **Suicide Squad** (sorte de



CI-DESSUS : La Harley Quinn de Karl Kesel et Terry Dodson, toujours aussi délirante mais plus ouverte sur le reste de l'univers DC.

À GAUCHE : Harley Quinn telle qu'on la voit, plus sadique, dans les jeux vidéo de la licence **Batman: Arkham**.

version comic-book des Douze Salopards où des criminels doivent remplir des missions pour le gouvernement histoire de gagner leur pardon). Harley y est moins délirante, moins débranchée de la réalité. Comme le dit elle-même à un autre personnage : "Je ne suis pas aussi idiot que les gens le pensent, je suis une ex-psychiatre". Et elle gagne en dangerosité, capable de décapiter un adversaire d'un coup de son marteau géant. Assez vite elle se révèle manipulatrice, arrivant à échapper à la surveillance d'Amanda Waller. De fait, elle devient la nouvelle cible du Suicide Squad, lancé aux trousses de la fugitive. Elle récolte au passage une nouvelle origine (**Suicide Squad #7**) où on voit le Joker la jeter dans un bain de produits chimiques similaires à celui qui l'a transformé. Harley en émerge encore plus folle, avec les cheveux décolorés en rouge et bleu. Mais enfin la série du **Suicide Squad**, qui n'a jamais été un des best-sellers de DC, vivote à son tour. D'une certaine manière la présence d'Harley est éclipsée par les réactions liées à Amanda Waller (autrefois un des rares personnages obèses de comics, elle est elle aussi relookée avec une plastique de top model). Mais avec tout ça, le personnage d'Harley Quinn reste relativement inexploré. Et elle n'est qu'une héroïne parmi tant d'autres, dans une série qui prend l'eau...



À GAUCHE : Harley recevant un entraînement d'amazonne et des pouvoirs divins dans *Countdown To Infinite Crisis*.

À DROITE : dans *Detective Comics*, Paul Dini a repris le personnage pour tenter de la rendre plus ambiguë.

EN BAS : Harley Quinn telle que réintroduite en 2011 dans les pages de *Suicide Squad*.

RETOUR EN FORCE

C'est sans doute à la volonté de DC de remettre l'accent sur ses bad guys en 2012 (à la faveur de *Forever Evil* et du "mois des vilains", opération où les criminels remplaçaient les héros pendant quelques semaines) qu'on doit l'idée de remettre Harley sur le tapis de manière indépendante. Sa participation mineure à l'arc du *Le Deuil de la Famille* n'a pas dû faire de mal non plus. Mais cela n'explique pas forcément comment la jeune femme a non seulement écrasé d'un coup (et en tout cas sur le moyen terme) tous les titres existants mettant en scène une héroïne mais aussi dépassé les ventes de sa série antérieure ou encore celle du *Suicide Squad*. En clair comment Harley Quinn peut-elle vendre plus toute seule qu'elle le faisait au sein du Squad ?

La chose est forcément liée au regain de notoriété du personnage dans le monde des jeux vidéo et du cosplay. Harley Quinn, seule, représente quelque chose là où le public ne calculait pas forcément le titre *Suicide Squad*. C'est d'ailleurs un constat à étendre à la plupart des séries de super-héroïnes de DC par opposition à celles de la concurrence (sauf peut-être *Buffy*, chez Dark Horse [1]). DC sait mettre sur le stand des personnages qui relèvent du *Girl Power*, qui portent certaines valeurs. Même si on n'a jamais lu un épisode de *Wonder Woman*, de *Batwoman* ou de *Batgirl*, on connaît ces icônes et on sait assez vite ce qu'elles représentent. Alors qu'en face, chez

Marvel, si on ne manque pas de femmes fortes (*Black Widow*, *Spider-Woman*, *Captain Marvel...*), la chose est plus dure, on revient de plus loin et l'éditeur rame pour rattraper le retard. La promesse initiale de la nouvelle série *Harley Quinn*, c'est d'être "reader-friendly", facilement compréhensible par un public qui connaît le personnage mais ne veut pas forcément se perdre dans les méandres de son historique. L'autre donnée essentielle au succès du titre actuel tient en son équipe créative : les scénaristes Jimmy Palmiotti et Amanda Conner (qui avaient déjà fait des merveilles avec *Power Girl*) trouvent ici un succès bien mérité, renouant avec le côté délirant, "deadpoolien", du personnage. Ainsi, entres autres aspects loufoques, Harley est en

grande discussion avec... son castor apprivoisé

(d'autant plus qu'il est empaillé !). Dès le #0 de la série, c'est une véritable démonstration de comment Harley Quinn peut-être tout et n'importe quoi (17 dessinateurs aux styles différents se succèdent pour représenter Harley aussi bien en robot géant qu'en rockeuse indé). La représentation de la violence est (de manière assumée) grand-guignolesque et, outre les parallèles avec *Deadpool*, on peut faire aussi un rapprochement avec la série *Lobo* des années 1990 (où encore avec le *D.R. and Quinch* d'Alan Moore et Alan Davis). Il y a un petit parfum d'irrévérence qui fait que, dès le #0, les auteurs n'hésitent pas à mettre Jim Lee en boîte sur ses délais (un des pages n'est qu'une réimpression de son *Batman* tandis que Harley se moque de lui). Criminelle ? Dangereuse ? Oui, mais Palmiotti et Conner surfent sur une idée d'un mal très relatif. Par exemple Harley adore les animaux : Dès le premier numéro elle s'attaque à un homme qui maltraite son chien. Plus tard elle libère toutes les bestioles d'un refuge parce qu'elles risquent d'être piquées si elles ne sont pas adoptées dans un certain délai. Harley Quinn, c'est aussi la révélation du dessinateur Chad Yardin. Mais pour Palmiotti et Conner, qui n'ont jamais reculé pour lancer des titres différents (Palmiotti a à son actif la reprise de *Jonah Hex*, *Monolith* et bien d'autres joyaux [2]), c'est une reconnaissance bien méritée qui les sort des succès d'estime auxquels ils semblaient abonnés ces dernières années. Du coup, avec les lecteurs au rendez-vous, DC a déjà annoncé un passage à la vitesse supérieure. Les numéros mensuels ne suffisent plus et elle sera l'été prochain la vedette d'un spécial, *Harley Quinn Invades San Diego Comic-Con*, sortant au moment du plus gros festival geek américain. À l'heure où DC semble vouloir mettre le paquet sur San Diego (tandis que Marvel se concentre sur les conventions de New York), faire d'Harley sa mascotte n'est pas une mince affaire. C'est encore une manière de reconnaître que le personnage parle à un public plus large que le lectorat habituel des comics. Harley Quinn est un personnage qui a connu des hauts et des bas mais la série actuelle est – en tout cas pour le moment – la preuve qu'avec de l'humour on peut tout se permettre.

X.F.

[1] Il est bien évident qu'il existe d'autres séries mettant en scène des femmes, comme *Fairest*, *Fatale*, *Fathom*, *Lazarus* ou *Witchblade* mais le facteur d'identification n'est pas le même.

[2] Encore que personne n'est sans défaut : il a lui aussi trempé dans la série *Countdown*.

MAGNÉTO

GREG RUCKA UN TEMPS POUR TOUT

ON A BEAU DIRE CE QUE L'ON VEUT DE GREG RUCKA, MAIS FORCE EST DE CONSTATER QUE L'HOMME EST UN PILIER DES COMICS DEPUIS UNE VINGTAINE D'ANNÉES. TOUJOURS FIDÈLE À UNE CERTAINE IDÉE DU MÉTIER. JAMAIS SNOB. IL ALTERNE LES PROJETS "COMMERCIAUX" COMME LES PLUS PERSONNELS ET MÊME LES ROMANS. AMOUREUX DES COMICS ET BOULIMIQUE DE TRAVAIL, IL FAIT AUJOURD'HUI UN RETOUR CHEZ MARVEL, DANS LA FAMILLE X-MEN ACCOMPAGNÉ DE SON AMI ET VOISIN (ILS HABITENT LA MÊME VILLE) BRIAN BENDIS. COMME TOUJOURS AVEC LUI, LES SUJETS N'ONT PAS MANQUÉ...

Où en êtes-vous de vos relations avec les gros éditeurs ? Après la fin de votre série consacrée au Punisher, vous disiez ne plus vouloir travailler pour les "majors". Aujourd'hui vous revenez sur une série Marvel consacrée à Cyclope. Qu'est-ce qui vous a fait changer d'avis ?

C'était une bonne proposition arrivée au bon moment, tout simplement. J'ai quatre ou cinq projets qui seront publiés chez des éditeurs qui ne sont ni Marvel, ni DC. Brian Bendis a suggéré mon nom et m'a convaincu de prendre en main la série Cyclope. J'ai trouvé que ce serait fun à écrire. Et c'est un personnage intéressant.

Avec Cyclope vous héritez de l'écriture d'un mensuel chez Marvel consacré aux aventures du jeune Scott Summers (celui d'All-New X-Men). C'est donc un spin-off d'un autre titre. Est-ce que vous n'avez pas peur d'être limité ?

J'essaie de ne pas penser comme ça, pour garder l'esprit ouvert. Les séries écrites par Brian sont les comics principaux. C'est clair. Ma série est périphérique, mais je peux quand même écrire mon propre truc, même si j'essaie de me dire que Cyclops fait partie d'un plus grand ensemble. Pour moi, ce n'est pas être limité, c'est une chance de pouvoir utiliser des éléments d'un univers étendu. Et c'est aussi amusant à écrire. Il s'agit d'ajouter un niveau de lecture, d'apporter quelque chose à des histoires déjà bien construites. C'est un défi.

Qu'est-ce que vous aimez le plus chez le jeune Scott Summers ?

Il est encore frais, il n'a que 16 ans. Sa vie est devant lui. C'est un personnage que les fans n'ont pas toujours apprécié à sa juste valeur. J'aime le fait qu'il soit, mutané ou pas, un adolescent normal. Il essaie d'être une bonne personne, d'être celui qu'il veut être quand il sera adulte. Scott est un homme bon. Et son destin d'homme bien a été contrarié. Le retrouver ici à 16 ans donne une chance de lui faire emprunter la route qu'il s'est lui-même fixée, dans un environnement où tout est différent et où il voit cette version plus âgée de lui-même qu'il ne comprend pas, et qu'il ne veut pas devenir. C'est un merveilleux concept et une chance pour un scénariste.

Ce serait assez logique qu'à un moment il croise Gabriel Summers, le troisième frère Summers, non ?
Je n'ai pas de plans immédiats pour Gabriel.

C'est aussi une série plus "cosmique" qu'à votre habitude. Est-ce que vous comptez utiliser des aliens connus de Marvel où vous allez plutôt créer les vôtres ?

Il y aura quelques races reconnaissables de l'univers Marvel, mais, ça a été l'un des points cruciaux de discussion avec Russell Dauterman, qui dessine la série, je trouve qu'il y a la place pour de nouvelles races d'aliens. On voit toujours les 4 ou 5 mêmes dans les comics ! L'univers est immense, je crois

qu'il est temps d'étendre le champ des connaissances des lecteurs en la matière (rires).

Est-ce que vous appréciez le côté "space opera" de la série, vous qui êtes quand même connu pour vos comics très "terriens"...

Oh oui ! Mais n'est ce pas l'essence même des X-Men ? C'est un soap opera cette série, un soap opera dans l'espace.

C'est drôle parce que c'est un peu le contraire de ce qui se passait quand vous êtes arrivé sur Action Comics, avec le jeune Chris Kent qui avait été vieilli artificiellement. Là on a Cyclops en plus jeune. Et en même temps il fait plus authentique que le Cyclops moderne...

La différence, c'est que Chris était enfermé dans une continuité qui n'était pas claire. C'est une des choses positives avec le jeune Scott : il n'a pas de continuité. Il vient des X-Men d'origines. Ce qu'il a vécu est très différent. Ça simplifie tout. De ce fait, Scott a moins de problèmes personnels que Chris.

Quand vous écrivez une série comme celle-ci, vous vous identifiez au personnage ?

Mon fils a 14 ans. Ça influence forcément ma manière d'écrire sur Scott. Ce n'est pas tant de moi dont il s'agit, mais de la manière dont je vois mon fils grandir.

Dans l'intervalle, vous avez lancé - avec Michael Lark - Lazarus chez Image Comics. L'histoire se déroule dans un univers assez pessimiste où une partie de la Terre vit dans la misère, avec quelques familles qui ont tous les pouvoirs. Comment vous est venue l'idée ?

C'est une question difficile. Aucune idée ne vient d'un seul endroit en particulier. Si je devais prendre des sources d'inspirations particulières, je dirais : les informations sur la situation économique du monde depuis

cinq ans. Autant aux États-Unis qu'en Europe, la richesse continue de s'accumuler chez les riches et de ne pas être redistribuée vers ceux qui en ont le plus besoin. Il y a beaucoup à dire là-dessus. Vous connaissez le mouvement des Indignés ?

Oui, bien sûr !

Je regardais leur combat au moment où l'idée de Lazarus m'est venue.

Vous pensez que les comics sont un bon vecteur pour parler des problèmes du monde ?

RE
X
RES
PÈ



- 1998 - Whiteout
- 2001 - Queen & Country
- 2003 - Wonder Woman
- 2006 - Checkmate
- 2009 - Action Comics
- 2013 - Lazarus





Oh, oui, absolument ! Les comics sont une forme d'art. Et l'une des raisons d'être de l'art est de parler de ce qui nous entoure. Je n'ai pas de problème à faire rentrer le quotidien dans les comics. J'écris aussi des romans et, selon le sujet, j'essaie de choisir le médium en fonction de l'histoire. Et j'ai trouvé que Lazarus était parfait pour les comics.

Vous pensez qu'une telle série peut durer longtemps ?

Michael Lark et moi avons prévu large. Il y a une fin planifiée, mais on peut tenir au moins une centaine d'épisodes !

Forever Carlyle a été éduquée pour être "l'exécutrice" au service de sa famille. Il y a un petit côté *Equilibrium* (le film avec Christian Bale) ?

Je ne connais pas le film. Mais Forever Carlyle n'a pas que cette fonction de tueuse. Elle est avant tout une protectrice. C'est un leader militaire pour les armées de sa famille. C'est l'instrument de son père à la base et, à mesure que la série progresse, ses propres sentiments vont la faire évoluer. Elle n'existe pas uniquement pour tuer.

Vous n'avez même pas pensé à Elektra en écrivant ce personnage ?

Oh mon Dieu, non ! (rires)

On a déjà évoqué votre capacité à créer des héroïnes de comics. Après la vedette de *Queen & Country* ou *Batwoman*, Forever Carlyle en est une de plus. Quand on est "à son compte" dans le registre du creator-owned, c'est un pari risqué. D'ailleurs, les séries féminines en creator-owned sont rares. Vous pensez que vous vendriez plus de Lazarus si c'était l'histoire d'un homme ?

J'aime écrire pour des héroïnes. Et la plupart des technologies que nous utilisons dans la série sont des technologies réelles, ce n'est même pas de la science-fiction. Tout cela existe ou est sur le point d'exister. Et il y a d'autres raisons. La relation que les pères ont avec leurs filles est intéressante pour un scénariste. Quant au risque commercial... je m'en fiche ! Si les gens s'arrêtent au sexe des personnages pour savoir s'ils achètent ou non une série, alors je n'y peux rien. À vrai dire, le marketing ne m'intéresse pas du tout. Et je pense que Michael est de mon avis.

Parmi vos projets récents, on trouve aussi le webcomic *Lady Sabre & The Pirates of the Ineffable Aether*, une histoire steampunk dessinée par Rick Burckett. Là aussi les aventures d'une femme, *Lady Seneca*, mais pourquoi en avoir fait un webcomic ?

Lady Sabre est un projet vraiment réalisé pour le plaisir. C'est une série qui doit divertir les gens et ça s'adresse à tous publics. Je voulais quelque chose d'accessible. Beaucoup de comics aux

USA ne sont pas vraiment accessibles aux filles. Cela ne devrait pas exister, mais le sexisme aux États-Unis est un fait largement documenté. Rich et moi n'avons pas réussi à trouver un éditeur qui nous laisse travailler ensemble, alors nous l'avons lancé en webcomic, puis levé des fonds via Kickstarter pour pouvoir réaliser un album papier reprenant tous les travaux. On a été très chanceux, ça a plutôt bien marché. Le bouquin est actuellement à l'imprimerie.

En tant que co-créateur de la *Batwoman* moderne qu'avez-vous pensé du départ des auteurs de la série après que DC ait refusé le mariage de l'héroïne ?

Vous savez, ces personnages ne nous appartiennent pas. Ils appartiennent à DC et ils en font ce qu'ils veulent. Les règles du jeu sont claires dès le départ. Et il ne m'appartient pas de commenter leurs choix. Mon avis ne compte pas. J.H Williams ou moi-même avons expérimenté ce genre de situation. On est en désaccord, ça nous mine. Et là, on a une décision à prendre : accepter et rester ou partir. Il n'y a rien d'autre à dire. D'une manière générale, les éditeurs sont dans ce business pour faire de l'argent et feront tout ce qu'ils peuvent pour cela. Alors que les créateurs veulent avant tout servir les personnages et leurs créations. Parfois, les deux mondes se télescopent et ça ne fonctionne plus. C'est ainsi depuis toujours.

Le dessin de Toni Fejzulah sur votre série *Veil* est très surprenant, en marge des styles habituels. Où l'avez-vous trouvé ?

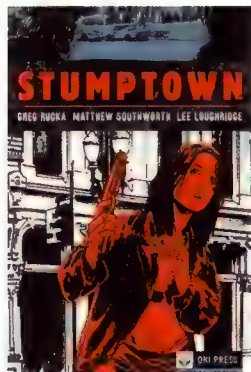
L'éditeur de la série chez Dark Horse, Scott Allie, a posé devant moi une sélection de dessins de différents artistes dont il avait reçu les portfolios. Toni était parmi eux. Et pour la petite histoire, le style que j'ai vu dans ces planches n'est pas du tout le style qu'on a choisi pour la série ! Je ne sais pas dessiner, alors je fais très attention à ce que les artistes avec lesquels je collabore sentent qu'ils peuvent apporter leur patte aux séries. Toni a fait des choix fantastiques et j'adore l'ambiance.

C'était son premier comic-book pour Dark Horse ?

Son premier tout court et mon premier pour Dark Horse. Bon, j'avais écrit des histoires courtes, de la prose, notamment sur *Hellboy*, mais jamais de bande dessinée.

Vous vous avez des séries chez tous les éditeurs indépendants, Oni Press, Image ou Dark Horse. Pourquoi ne pas rester chez un éditeur en particulier ?

Je suis resté 10 ans chez DC. J'ai été très fidèle. Mais tous les éditeurs ne sont pas de bons éditeurs pour certains projets. Aujourd'hui, je peux aller taper à toutes les portes et choisir celui qui sera le meilleur en fonction de l'histoire que je veux raconter. C'est très libérateur.



Veil est assez particulière car ce n'est pas l'archétype de la femme forte. C'est une jolie brune amnésique qui se réveille nue dans une station de métro et qui ne semble pas avoir toute sa tête... mais qui a aussi d'étranges pouvoirs. Que diriez-vous des caractéristiques d'un personnage comme Veil ?

Vous, vous voulez de l'info (rires). Je ne peux rien vous dire sans tout dévoiler.

Bon, on va procéder autrement alors. Est-ce qu'elle est folle ?

Non. Elle est perdue. Mais à mesure que l'histoire progresse, elle va être retrouvée.

Vous aimez les devinettes et jouer avec le lecteur ?

Oui. Mais, ce n'est pas un mystère, vous savez. Arrivés au 3^e épisode, vous allez comprendre de quoi il retourne. La série ne fait que 5 numéros alors les mystères ne tiendront pas longtemps.

Seulement 5 épisodes ?

On l'a joué un peu comme *Hellboy*. Un plan assez large, mais une série de mini-séries qu'on fait quand on tient une histoire assez solide.

Que se passe-t-il pour Stumptown (Oni Press) ?

On vient d'annoncer une nouvelle série qui sera publiée à l'automne aux États-Unis et cette fois, *Stumptown* sera une série régulière.

À quoi ressemble une journée de Greg Rucka ? Vous écrivez des comics, des romans, où trouvez-vous le temps ?

C'est difficile. J'essaye de trouver des moments. Et ça me met une grande pression. J'ai tellement peu de temps que je préfère faire les interviews au téléphone. Ma femme est aussi scénariste et on fait ce qu'on peut pour se soutenir mutuellement. Disons juste que je ne dors pas beaucoup.

Votre prochain roman, ce sera quoi ?

Il s'appellera *Bravo* et sortira en juillet. Je dois déjà commencer à écrire le roman suivant vu que l'éditeur l'attend justement en juillet ! Je prends actuellement des notes pour ce nouveau projet.

Ça prend plus de temps d'écrire un roman qu'un comic-book, non ?

Oh oui ! Et c'est une écriture très différente. Et je ne peux pas m'interrompre quand j'écris un livre. Je dois le faire d'une traite. Cela prend plusieurs mois d'écrire un roman. Un mois pour le premier jet, au moins. Je sais que plus j'écris de comics à la fois, plus il m'est difficile d'écrire de bons romans, alors je tends à séparer les deux activités.

Ce ne doit pas être pas évident d'écrire avec quelqu'un, n'est-ce pas ? Comment

avez-vous vécu cette expérience ? Avez-vous trouvé cela difficile ?

Tout dépend d'avec qui vous écrivez ! Écrire avec Ed Brubaker (sur *Gotham Central*, NDLR) était fantastique. Les collaborations impliquent une grande confiance dans l'autre, il faut mettre son ego de côté ce qui n'est pas évident. Mais bien sûr, chaque collaboration est différente.

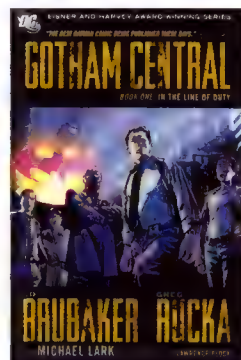
Vous parliez d'Ed Brubaker à l'instant, DC/Warner est en train de tourner une série TV Gotham centrée sur James Gordon et c'était votre concept dans *Gotham Central*. Vous savez quelque chose de ce projet ?

Je ne sais rien. Je ne suis pas du tout impliqué dans ce projet. Je suis très impatient de voir à quoi ça va ressembler, cela dit. Mais je ne suis au courant de rien. On en revient à ce que je vous disais plus tôt sur les grands studios comme DC qui utilisent les services des auteurs mais conservent tous les droits sur leurs personnages.

Bien entendu, mais quand c'est comme cela, vous espérez qu'ils utilisent certaines de vos idées ou bien au contraire vous ne voudriez pas qu'on exploite ce que vous avez créé ?

Je veux juste que ce soit bien ! Je préférerais qu'ils utilisent *Gotham Central* à bon escient ou qu'ils ne l'utilisent pas du tout. C'est aussi simple que ça. Il faut bien vous rendre compte, et désolé si je passe pour un cynique, que Marvel ou DC doivent sortir un certain nombre de comics chaque moi. Et qu'ils préféreront toujours sortir un titre tout court plutôt que d'attendre pour sortir un BON titre. C'est ainsi que ce marché fonctionne, ce n'est pas moi qui ai fait les règles. Quand vous travaillez pour les "Big Two", vous savez forcément dans quoi vous vous embarquez...

Propos recueillis par Lise Benkemoun



EN FACE, À GAUCHE : Lady Sabre, un projet qui ne trouvait pas preneur chez les éditeurs en place, est devenu un webcomic puis un album grâce au financement participatif.

EN HAUT : Gotham Central et Batwoman, deux contributions majeures de Greg Rucka à l'univers de DC.

CI-CONTRE : l'héroïne amnésique de Veil.



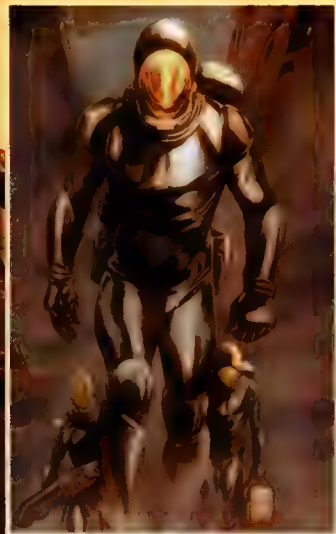
STORMDOGS

L'ASTRONAUTE MÈNE L'ENQUÊTE

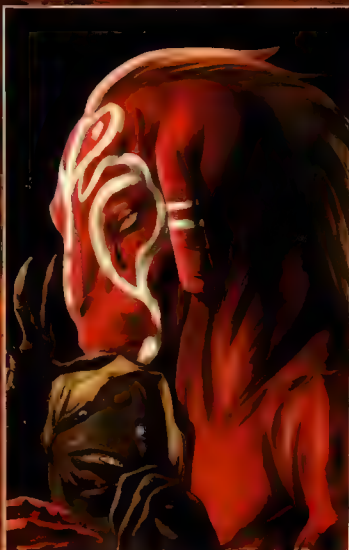
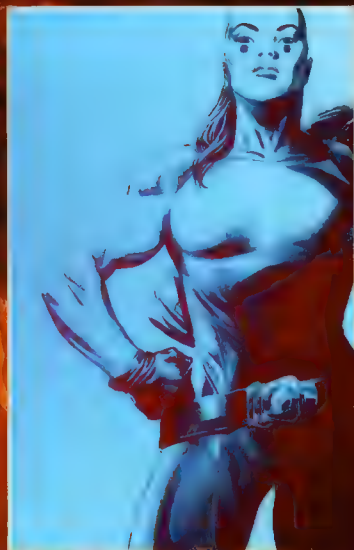
SUR UNE PLANÈTE ARRIÉRÉE, QUELQUES FLICS DE L'ESPACE DÉBARQUENT POUR RÉSOUDRE UNE AFFAIRE DE MEURTRE. SAUF QUE SUR AMARANTE, SELON LA FORMULE CONSACRÉE, "ON N'AIME PAS LES ÉTRANGERS QUI POSENT DES QUESTIONS". DAVID HINE ET DOUG BRAITHWAITE SIGNENT AVEC STORMDOGS (PUBLIÉ EN AVRIL CHEZ DELCOURT) UN HOMMAGE AUX PONCIFS D'UNE CERTAINE SF TOUT EN GARDANT UN TON TRÈS PERSONNEL.

La planète Amarante c'est un lieu d'extrême milieu de nulle part" comme la définissent certains des personnages de *Stormdogs*. Mais, elle fait quand même partie de l'Union et, quand sept personnes trouvent la mort de façon mystérieuse, on envoie une équipe d'enquêteurs pour élucider ce mystère. À moins qu'il y ait une autre raison pour qu'on les expédie sur ce monde reculé, parcouru par des orages acides meurtriers. Les "Stormdogs" (les "chiens d'orage"), c'est le nom donné à ceux qui sont assez "chiens fous" pour s'aventurer sous cette pluie étrange. Il y a un peu de l'équipage de *Prometheus*, des Space Marines

d'*Aliens* (une des femmes de l'équipe, Siam, pourrait aussi bien sortir d'un film de Cameron) ou de l'enquêteur d'*Outland* dans la donne de départ de *Stormdogs*. Passé ces références, les auteurs partent dans une science-fiction d'essence plus littéraire. Pour autant qu'ils soient tous les deux auteurs de comics sur le marché américain, Hine et Braithwaite sont les deux Anglais et se connaissent depuis des lustres. Leur première collaboration remonte à 1996, pour un magazine britannique. Hine était alors l'encreur de Braithwaite. Depuis, ils se sont tous les deux implantés avec bonheur chez les éditeurs américains. Souvent sur des



chemins séparés, David Hine a été le scénariste de séries comme *Civil War*, *X-Men* ou encore *Darkness*. Doug Braithwaite a dessiné quelques comics liés à Captain America avant de se faire vraiment remarquer sur les séries *Universe X* et *Paradise X*. Les deux copères s'étaient retrouvés professionnellement sur une saga de Green Lantern parue en 2009 dans *Brave and the Bold*, où le héros Hal Jordan devait, déjà, mener l'enquête dans une culture extra-terrestre qu'il comprenait mal. Dans *Stormdogs*, on retrouve les fondateurs du scénariste qui, en d'autres temps, a pu écrire des titres comme *District X* ou *Son of M* chez Marvel. Comme dans ses travaux précédents, David Hine s'intéresse à la notion de dépendance. Elle peut s'exprimer de façon explicite (une partie de la population humaine d'Amarante se défonce avec une drogue le



CI-CONTRE : les deux races natives d'Amarante telles que dessinées par Braithwaite. Si la première fait penser à une version rouge du peuple du film *Avatar* (la planète n'a pas franchement le même climat par contre), l'autre cache un secret convoité par beaucoup de monde.



CI-CONTRE : sur Amarante, il ne faut pas tomber de la dernière pluie. La météo de la planète s'avère en effet meurtrière pour qui n'a pas de protection.

CI-DESSOUS : sous le vernis de la SF Stormdogs est un récit policier. La fille au tatouage de dragon est un clin d'œil évident à la trilogie *Millenium* de Stieg Larsson.

cale qui est en fait un animal) ou implicite (les deux peuples indigènes, les Elohis et les Joppas) vivent de manière symbiotique, une des deux races ne pouvant vivre sans la présence de l'autre. À bien des niveaux, David Hine se situe dans le sillage de l'écrivain Philip Dick. Ses enquêteurs, qu'ils apparaissent dans *Stormdogs* ou *District X*, renvoient un peu à *Blade Runner* (mais aussi au roman d'origine). Le fil rouge de la dépendance à des liens de parenté avec Substance Mort. Dans *Stormdogs* la filiation est encore plus apparente. Les héros sont, en théorie, perpétuellement hyper-connectés, comme une parabole des réseaux sociaux. Mais Amarante est tellement reculée,

que le réseau ne passe plus à l'équipe pour apprendre à faire sans le contact permanent avec leurs proches. La présence de personnages "neuro-cablés" (des gens qui louent l'usage de leur corps à d'autres esprits) vient encore ajouter au côté schizo de la chose. Et puis il faut faire avec un équipement dépassé et des méthodes anciennes. Ce qui fait qu'assez vite les personnages comprennent que "Le meurtre n'est plus un défi, sauf sur une planète comme Amarante".

"Le meurtre n'est plus un défi, sauf sur une planète comme Amarante."

Une est un grand francophile (il a aussi écrit *Nightrunner*, l'équivalent français de *Batman*), mais tous les deux sont grands amateurs de BD franco-belge. Certes, la science-fiction et l'exploration de mondes extrasolaires renvoient bien souvent à la structure d'un western, avec les colonisateurs qui sont autant de "cow-boys" opposés aux natifs, aux extra-terrestres, qu'on peut comparer aux Indiens. Mais dans leur cas ils n'hésitent pas à citer parmi leurs influences

l'auge donnée à prendre en compte est que, si le marché premier de *Stormdogs* est l'Amérique, les deux créateurs sont géographiquement et culturellement bien plus proches de l'Europe continentale. David

Star Trek. C'est une science-fiction qui, tout en restant esthétique, en ne sacrifiant rien sur l'aspect visuel, ne se rue pas sur les effets. Du coup on prend le temps d'apprendre à connaître ce monde, on s'installe. Finalement au-delà des plateaux spatiaux, au-delà de l'archétype western et du clin d'œil à Dick ou à Cameron, *Stormdogs* c'est avant tout une enquête policière qui se laisse le temps d'arriver à ses fins.

Zemo



des artistes comme Jean Giraud ou François Boucq. Le côté "pseudo-Western SF" est donc mené avec une certaine sensibilité. Au-delà du jeu des références, la personnalité de *Stormdogs* vient en grande partie de son sens de la retenue. Oh, il y a de la bestiole qui attaque, une notion de danger régulière. Mais elle est contrastée par de grandes scènes où les héros s'immergent dans la culture Amarante. C'est-à-dire qu'aucun héros hollywoodien ne débarque là-dedans pour tirer des lasers à la manière d'un

MAGNÉTO

KLAUS JANSON

Trait de légende

KLAUS JANSON EST UN DESSINATEUR ET ENCREUR LÉGENDAIRE. SON PARCOURS COMPTE DES PASSAGES DÉTERMINANTS DE L'HISTOIRE DES COMICS, COMME SUR DAREDEVIL OU DARK KNIGHT RETURNS, DES COMPLICITÉS PASSÉES OU ACTUELLES AVEC FRANK MILLER OU JOHN ROMITA JR (AVEC QUI IL REPREND ACTUELLEMENT SUPERMAN). ET DERRIÈRE TOUT ÇA ? UN MONSIEUR TOUT SIMPLE ET D'UNE GRANDE GENTILLESSE.

Même si vous avez tour à tour porté les casquettes de dessinateur, scénariste ou de coloriste, votre nom reste très associé à l'encre. Est-ce que c'était votre objectif dès le début d'être aussi actif à ce niveau ?

En fait j'avais deux objectifs : celui de travailler dans les comics, d'abord et celui de quitter le Connecticut de mon enfance, pour aller vivre à New York. Je n'avais rien contre le Connecticut mais je voulais aller dans la grande ville. À ce moment-là, à une convention, j'ai eu la chance de rencontrer le dessinateur Gil Kane... Je lui ai montré mes pages, et je lui ai demandé combien de temps il allait me falloir à son avis pour devenir professionnel. Il m'a dit "2-3 ans je pense, en revanche, ton encre est très bon et ça, tu pourrais le faire professionnellement tout de suite". Donc j'ai suivi sa recommandation et je suis devenu encreur !

En même temps ce n'était pas n'importe qui !

Oui, et j'admirais tellement son travail ! Mon dessin, mon sens de l'anatomie ont été énormément influencés par Gil Kane, c'était mon auteur préféré à l'époque et pas seulement parce qu'il avait été gentil avec moi ce jour-là.

Quels sont les autres auteurs qui vous ont marqué, dont vous étiez le plus fan ?

Quand j'étais jeune et que je lisais des comics, j'aimais tous ceux qui essayaient de nouvelles choses, qui étaient créatifs, comme Neal Adams, Jim Steranko, Steve Ditko, Wally Wood. Après j'ai été influencé par John Buscema.

Vous avez débuté comme encreur il y a une quarantaine d'années, avec un style immédiatement reconnaissable. À l'époque, avec des gens comme Tom Palmer, Alfredo Alcala etc., on reconnaissait immédiatement la signature graphique de l'encreur. On ouvrait un épisode des Defenders et on savait que c'était encre par vous. Est-ce que tous les dessinateurs appréciaient forcément d'avoir un encreur si présent ?

Pas tout le monde, c'est sûr ! Sal Buscema, sur les Defenders par exemple ne terminait pas ses dessins, il me donnait des bleus, des crayonnés pas vraiment finis, sans indication de noir, d'ombres etc. Et quand un encreur reçoit des crayonnés comme ça, il n'a pas d'autre choix que d'être présent, il faut bien finir les dessins ! Ça ne se fait plus trop aujourd'hui ce genre de collaboration. Quand on donne des pages finies à un encreur, forcément, il va moins mettre ma patte dessus, c'est logique...

Diriez-vous que le rôle des encreurs est plus facile aujourd'hui ?

Il est moins important, en tout cas qu'il y a 20 ou 30 ans... Les dessinateurs d'aujourd'hui veulent des encreurs qui se contentent de calquer leurs traits... Ce sont eux les *prima donna* du métier et il faut que ça se voit ! Et comme en plus la colorisation a pris plus d'ampleur avec Photoshop et l'ordinateur, entre le dessinateur et le coloriste, la place de l'encreur a été réduite...

En préparant cette interview, on a retrouvé dans The Spectre #7 (1968) une lettre de fan, signée du jeune Klaus Janson, qui s'en prend à Neal Adams, lequel veut jouer à la fois au scénariste et au dessinateur. Vous êtes toujours pour cette séparation des genres ?

Ah ah ! Aujourd'hui je ne me permettrais pas ce genre de remarques ! Quand j'y pense, quel culot quand même ! Et surtout avec Neal Adams qui était parmi les idoles de ma jeunesse ! Mais bon, il faut m'excuser, quand vous avez 15 ans ou 20 ans, vous ne savez rien... Sauf que ça non plus, vous ne le savez pas ! C'est quand on est un vieux monsieur comme moi qu'on s'en rend compte ! C'est comme ça, c'est la vie ! Quand on est jeune, on ne sait rien, mais on se permet des jugements sur tout...

En 1975 vous avez commencé à encreur régulièrement la série Daredevil. C'est-à-dire des années avant l'arrivée du dessinateur Frank Miller, qui a cinq ans de moins que vous. Quand vous l'avez vu débarquer sur le titre et secouer les choses, qu'avez-vous pensé ?

J'étais très content. J'avais rencontré Frank quelques semaines avant qu'on ne travaille ensemble et j'avais déjà remarqué qu'il avait de très bonnes idées et un potentiel formidable en tant que dessinateur. Avant qu'il n'arrive sur la série, je devais m'assurer que les personnages restent consistants et se ressemblent, même quand l'équipe créative changeait. Du coup, j'étais assez présent, visuellement, parce que c'est ce qu'on m'avait demandé. Aujourd'hui on se moque plus de ce genre de choses, il y a plein de séries Batman et s'il y a sept traitements différents de Batman par des artistes différents, ça ne choque personne, mais à l'époque c'était différent. Bref, quand Frank est arrivé, j'étais assez excité, il avait beaucoup de talent, ça se voyait. Et pourtant je ne savais pas encore que notre relation de travail allait être aussi intense, ni aussi agréable, ni aussi importante pour nous deux. C'était juste une collaboration comme une autre avec un nouveau dessinateur.

**RE RES
PÈ**



- 1974 : *Defenders* (Marvel)
- 1975 : *Daredevil* (Marvel)
- 1986 : *Batman : The Dark Knight Returns* (DC)
- 2012 : *Captain America* (Marvel)
- 2014 : *Superman* (DC)

Il s'est passé quelque chose de très particulier sur Daredevil, une évolution qui fait que plus on avance dans les épisodes de Miller et plus c'est vous qui dessinez, au point de devenir le dessinateur officiel tandis que Miller se concentrait sur l'écriture. C'était concerté ?

Oui, mais en même temps c'est venu très naturellement. C'était tout à fait conscient de la part de notre éditeur et de la part de Frank, ça, c'est sûr, en termes de stratégie pour la série, mais finalement c'était aussi une question de goût ! Frank était à l'aise dans notre collaboration et il avait d'autres projets, aussi bien en tant que scénariste que dessinateur qu'il avait envie de réaliser. Et comme sur Daredevil il s'amusait plus à écrire la série qu'à la dessiner, on a évolué vers ça de manière organique. Au début il faisait des dessins très précis, puis il m'a donné des crayonnés plus lâches et à la fin il me donnait des bleus et je terminais les dessins. J'ai toujours eu le sentiment que s'il avait dû choisir vraiment, il aurait choisi l'écriture. Il a un vrai talent pour raconter les

À DROITE: le trait Klaus Janson a été un élément essentiel du succès de *Dark Knight Returns*. Il suffit de regarder la suite que Frank Miller a produit sans lui quelques années plus tard pour prendre la mesure des choses apportées par "l'encreur".

EN DESSOUS: même avant Miller, Klaus Janson était déjà durablement associé à *Daredevil*, dont il est devenu ensuite le dessinateur.

EN BAS: le *Punisher* de Romita Jr., encré par Janson.

histoires. Il s'occupait d'ailleurs toujours du storytelling même quand je dessinais la série. Et je la coloriais aussi. On était satisfaits du résultat et on s'amusait vraiment, que demander de plus! Je le dis toujours mais c'est vraiment sur cette série que j'ai compris ce que cela signifiait de travailler dans les comics.

Vous avez "survécu" à Miller sur *Daredevil* mais seulement quelques mois. Pourquoi ne pas avoir continué plus longtemps sur ce titre?

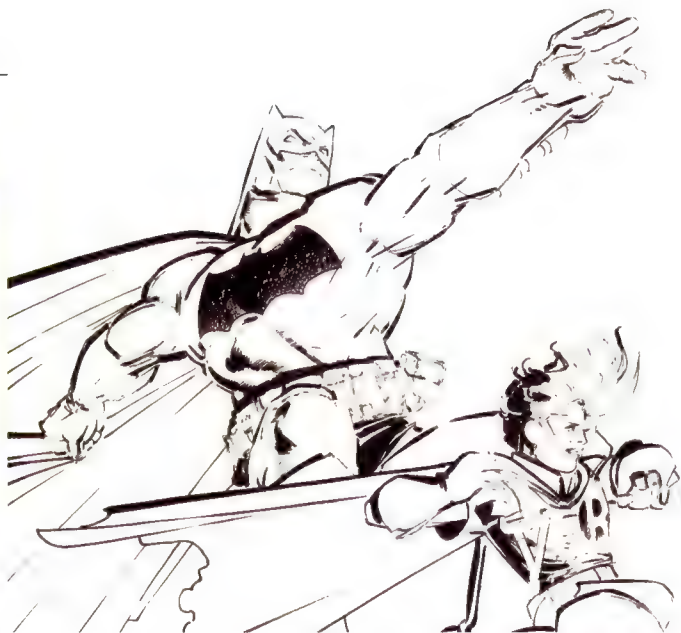
Je n'avais plus la sensation de faire du bon travail... Et je ne tenais plus les deadlines non plus! Après 3 ans sur cette série avec Frank j'étais tout simplement crevé... Je ne me sentais plus capable de tenir le rythme et de produire la qualité que la série exigeait de moi. J'avais besoin de repos et de changement... J'ai donc décidé de faire un break... Ce que je n'avais pas réalisé à l'époque, c'est que mon break avec *Daredevil* allait durer près de 30 ans!

On vous a retrouvé avec Miller sur *Batman: The Dark Knight Returns*. Après avoir endossé le rôle de dessinateur à part entière, qu'est-ce qui a fait que vous redeveniez l'encreur du tandem?

J'adore encrer les dessins de Frank! J'admire son travail, je le respecte, et si on avait de nouveau une série ensemble j'en serais ravi! Je ne fais pas partie de ceux qui pensent qu'être encreur c'est être en dessous de dessinateur... C'est un travail créatif et satisfaisant. J'aime encrer ET dessiner, et je suis ravi de faire les deux selon les moments. Si j'ai un jour l'occasion d'encrer les pages d'un bon dessinateur, je n'hésiterai jamais! Prenez par exemple John Romita Jr. avec lequel je travaille actuellement, c'est un plaisir d'encrer ses pages!

C'est sans doute la collaboration la plus longue de votre carrière, John Romita et vous. Est-ce très différent pour vous aujourd'hui de l'époque où vous travailliez ensemble chez Marvel?

Oui, ça l'est un peu... Mais surtout parce que j'ai décidé que ce le serait... Je ne sais pas vraiment si vous remarquerez la différence, mais de mon côté, elle est



bien là. J'ai choisi de nouveaux outils et je pense que les lignes sont plus serrées que par le passé... Cela demande vraiment beaucoup d'efforts... Et on travaille volontairement très dur tous les deux pour faire du bon boulot, nous voulons que chaque page soit excellente. Je ne dis pas qu'on ne travaillait pas dur chez Marvel, ni qu'on n'essayait pas aussi de faire le meilleur boulot possible, mais cette fois, je crois qu'on a conscience que c'est une occasion unique... Nous retrouver tous les deux sur *Superman*, cela n'arrive pas tous les jours... alors on essaye de faire vraiment du mieux possible.

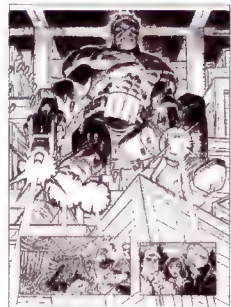
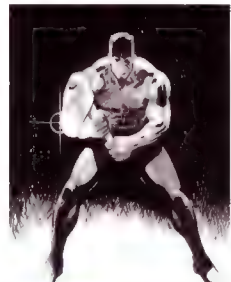
Vous êtes fans de *Superman* depuis longtemps?

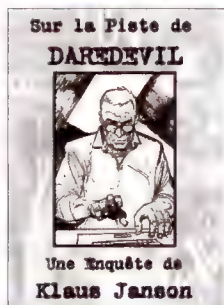
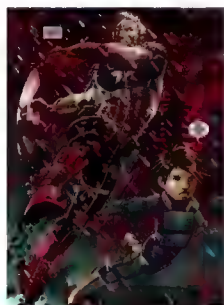
Absolument! C'est le premier super-héros dont j'ai lu les aventures en arrivant d'Allemagne dans les années 1950! Alors avoir l'occasion de poser un tout petit peu ma marque sur lui, c'est sûr, c'est fantastique!

"Quand Frank est arrivé, j'étais assez excité, il avait beaucoup de talent, ça se voyait."

Pourtant, on dirait que vous choisissez plutôt les projets par rapport aux gens avec qui vous travaillez, plus que par rapport aux personnages, non?

Sans doute... Ce qui est logique, puisque, quand je vais chaque semaine dans mon comic-shop voir ce qui est sorti, car je le fais encore, j'achète avant tout les séries parce que j'aime le dessinateur ou le scénariste. Parfois j'achète aussi les séries de mes élèves, pour voir, ça me fait plaisir. C'est vrai donc que ce qui m'intéresse c'est avant tout le talent des gens, et celui qu'ils peuvent mettre dans notre collaboration commune. Ceci dit, je dois aimer les personnages un minimum aussi. *Batman*, par exemple m'intéresse. Alors que si on me propose les *X-Men*, sincèrement, je dirais non, car je ne saurais pas quoi faire avec!





EN HAUT : le légendaire tandem Romita Jr. / Janson, réuni pour la récente relance de Captain America.

C-DESSUS : Klaus Janson sera en France pour le festival Strasbulles (Strasbourg), en juin prochain. En parallèle d'une table ronde, cette revue exclusive sera distribuée aux personnes présentes.

EN BAS : Klaus Janson dessinateur du premier numéro régulier de la série *The Punisher*.



Justement, Batman, Daredevil, ou le Punisher, on dirait que vous avez encré ou dessiné plus souvent des justiciers urbains que des histoires de super-héros, c'est le reflet de vos goûts personnels ? J'aime bien les villes, et c'est l'environnement de ces trois personnages, donc oui, ça me plaît. En plus ce sont tous les trois des personnages de film noir, ce qui correspond effectivement à mes goûts. En plus, pour des raisons évidentes j'aime travailler le noir et blanc.

Pour revenir à John Romita, depuis le temps, quelles sont ses principales forces à votre avis, celles sur lesquelles vous vous appuyez ?

John a exactement TOUTES les qualités que des compagnies comme Marvel et DC recherchent ! Son dessin est dynamique, fort, intéressant, ses personnages sont musculaires, bref il est de l'école Jack Kirby. Il est bien meilleur que moi de ce point de vue. Je suis un bon storyteller mais lui, il a un dynamisme naturel dans le dessin époustouflant ! Ce n'est peut-être pas vraiment naturel, mais ça en a l'air ! Donc sincèrement, si je peux lui être complémentaire en encrant ses pages, c'est un plaisir. Et je ne l'encrè pas comme je le ferais pour un John Buscema ou un Gil Kane. C'est une question d'angles, de lignes. Et sur Superman, c'est parfait parce que justement ce qu'on essaye de montrer avant tout c'est la force du personnage, son pouvoir. Et le dessin de John est parfait pour ça.

Votre style repose sur des ombres très présentes. Ce qui était aussi le cas de Gene Colan, que vous avez encré quelques fois. Est-ce que vous retirez de cette collaboration un souvenir particulier ?

Je crois que je l'ai encré deux fois... Et je m'en souviens bien, oui. C'est un très bon dessinateur, mais sincèrement pour moi c'était difficile de l'encrer, parce qu'il dessine avec le côté du crayon, donc il faisait plein de gris, à vous de savoir si ce gris il faut l'encrer en noir ou en blanc ! Je pense que je n'étais pas assez bon à l'époque pour encrer ce dessinateur même si c'était une bonne expérience et je me souviens que je l'ai dit à Marvel ! C'était difficile. Il y avait trop d'interprétations possibles... Mais aujourd'hui sincèrement je ferais nettement mieux ! Le meilleur encreur de Gene Colan à mon avis a toujours été Tom Palmer. Je le lui dis tout le temps.

À propos d'artiste difficile à encrer, parlons de Bill Sienkiewicz. Ce doit être un cauchemar d'encreur, non ?

Mais non ! (rires) C'est un génie ! Et croyez-moi dans cette industrie, ce qualificatif s'applique seulement à 2 ou 3 personnes ! C'est un privilège de travailler avec lui. J'apprends à chaque fois... Et encore une fois,

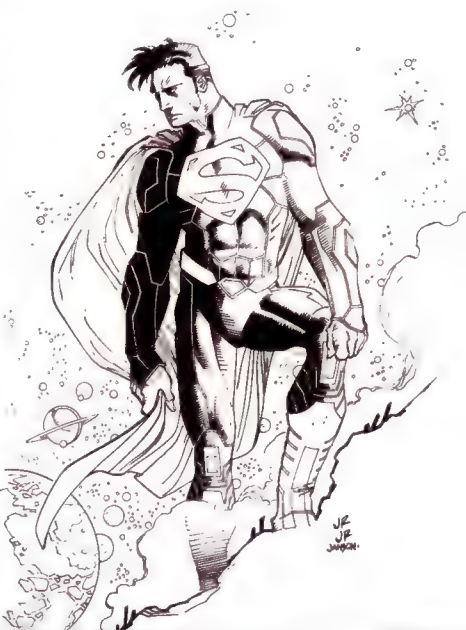
quand j'ai travaillé avec lui c'était un sacré challenge, car c'est un meilleur artiste que moi. Il fallait donc tâcher de me mettre à son niveau. Ce n'est pas une question d'ego ou de modestie, ou vous êtes un grand artiste ou non... Si vous avez vu Daredevil : End Of Days, je pense que c'est un de ses meilleurs travaux et je lui en suis vraiment reconnaissant.

"Nous retrouver tous les deux sur Superman, cela n'arrive pas tous les jours."

Comment avez-vous vécu ce projet aux côtés de Brian Michael Bendis, David Mack, Bill Sienkiewicz et Alex Maleev ? Et comment était la confrontation avec les autres styles ?

Quand je suis retourné travailler chez Marvel, il y a quelques années, il y avait deux projets qui m'intéressaient vraiment et dont j'ai discuté avec Warren Simons, mon éditeur, c'était *Daredevil : End of Days* et une minisérie de *Punisher* en noir et blanc. Il m'a dit, commençons déjà par le *Daredevil*, on a déjà tous ces auteurs. Et si effectivement ils ont des styles très différents, je pense vraiment que ça a bien marché. Le script qui était sincèrement très bon et très fort a permis au projet de se tenir et d'être cohérent malgré les différences de dessin.

Qu'est-ce qui est vraiment différent entre travailler sur Daredevil aujourd'hui et dans les années 1970 ? La plus grande différence pour moi, c'est une question de responsabilité. Sur *End of days* j'étais responsable du storytelling, du designs des personnages, et même des dessins en eux-mêmes. Bill a été très fidèle aux



crayonnés d'ailleurs. Alors qu'avant, tout ça, c'était la responsabilité de Frank! J'ai donc dû prendre une tout autre approche cette fois. Ce qui est sûr, c'est que pour justifier mon retour sur Daredevil, il fallait vraiment un projet qui en vaille le coup. Et sincèrement je crois que mes deux runs sur ce personnage sont de bonne qualité, je n'ai pas honte de le dire!

En 1987 vous étiez le dessinateur de la première série illimitée consacrée au Punisher. Et il s'est passé quelque chose d'assez particulier. Marvel, conscient du fait que vous n'étiez pas un "monthly artist" a changé le rythme de la revue pour correspondre à votre cadence. C'était du jamais-vu...

C'était vraiment très gentil de leur part, oui et je leur en suis encore reconnaissant! Mais il faut aussi se remettre en tête que je faisais le dessin l'encrage et la colorisation d'une série mensuelle! Vous ne voyez personne faire ça aujourd'hui! Donc passer sur un rythme de toutes les 6 semaines était généreux, mais c'était aussi pour pouvoir me permettre de garder la qualité que la série méritait. Aujourd'hui, j'entends pas mal de gens se plaindre des compagnies comme Marvel ou DC, mais moi j'ai vraiment constaté qu'il y a plein de gens bien là-bas, qui coopèrent avec les artistes et essaient que ce soit le mieux pour tout le monde.

Une petite question sur l'évolution de la violence dans les comics. Vous avez rarement dessiné d'historiques de hippies, Batman, Daredevil ou Punisher y vont franco. Mais depuis quelques années, depuis la disparition du Comics Code, on voit plus de tripes. C'est le cas dans les épisodes récents de Captain America que vous avez encré...

Je pense que c'est vrai! En Amérique nous sommes puritains et violents! (rires) Tout le monde a des armes! Et au début de ma carrière sincèrement je m'en moquais, je pensais que la violence dans les comics, mais aussi dans les médias en général, n'avait pas vraiment d'importance. Aujourd'hui, je pense différemment, et je me sens responsable du matériel sur lequel je travaille, du point de vue du niveau de violence. Il y a deux ans il me semble, sur un épisode du Punisher de John, le Punisher était coupé en deux et son corps était jeté du haut d'un immeuble... Puis dans l'épisode suivant on le recousait genre Frankenstein. Bref c'était plutôt hard. Je ne connaissais pas l'histoire au début et je l'ai finie parce que je suis professionnel, mais je me suis dit que je ne le referai plus. Pourquoi? Parce que ce n'était pas nécessaire... Je veux bien qu'on fasse de la violence s'il y a une morale, un message qui va avec, mais la violence gratuite, non, ça ne vaut pas le coup. Ni dans les comics, ni dans les jeux vidéo ni mêmes dans les infos télévisées! Je pense sincèrement que cela finit par affecter le public et que cela a une mauvaise influence sur les gens...

Du coup, vous êtes plutôt partisan d'encrer dans le moindre détail, de "préciser" ou plutôt d'en laisser dans l'ombre?

Disons que si je peux me permettre de laisser dans l'ombre ce genre de scènes sans trop changer la nature du dessin par mon encrage, je vais le faire. Mais je ne vais pas non plus aller trop loin et à cause de mon opinion... Ce que je regrette c'est que la plupart du temps on ne nous donne pas le script! On se lance dans les pages sans savoir! Mais en tant que dessinateur, c'est différent.

On rapproche souvent les encres du dessinateur mais, à ce poste, est-ce que vous avez souvenir de l'éditeur qui vous a semblé le plus réceptif au travail de l'encreur?

Je dirais Dick Giordano! Il comprenait vraiment comment l'encrage se passe... Et j'ajouterai que les éditeurs qui s'y connaissent en art comprennent mieux l'encrage que les autres. Parmi ceux avec lesquels j'ai travaillé, je citerai Archie Goodwin, Tom Brevoort et Joe Quesada par exemple.

La récente montée en puissance du creator-owned rend les commandes au scénariste et au dessinateur. Mais est-ce que l'encreur, lui, n'est pas un peu le dindon de la farce dans l'affaire? On le voit rarement qualifié de co-créateur?

Oui et c'est injuste! Si l'encreur apporte vraiment quelque chose au projet, qu'il y contribue au sens noble du terme alors il devrait être crédité et payé. Évidemment, cela dépend des individus! Il y a des encresurs qui ont plein d'idées et d'autres qui n'en ont aucune... En tout cas moi, quand on me propose d'encrer un projet en creator-owned sans aucun pourcentage même minime, même 1%, je refuse. C'est un principe, une question de respect. Parce que lâcher 0,5 % chacun, le scénariste et le dessinateur peuvent bien le faire pour avoir un bon encreur...

Vous avez vous-même un projet en creator-owned?

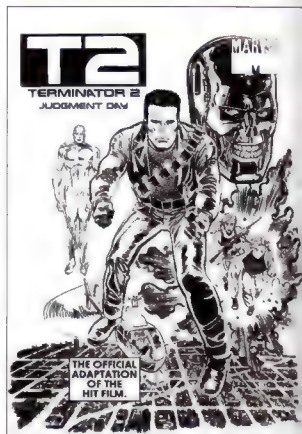
Oui, je travaille dessus avec le dessinateur Pablo Raimondi, qui devrait sortir dans un an ou deux... Et j'aimerais de nouveau travailler avec Frank Miller... Au moins une autre fois. On a fait Daredevil et Dark Knight Returns, on a besoin d'un troisième projet pour boucler la trilogie! Même s'il veut juste l'écrire et que je dessine, ce serait super et je pourrais mourir heureux! (rires).

Propos recueillis par Lise Benkemoun



EN HAUT: parmi ses nombreuses collaborations, Klaus Janson fut aussi l'encreur de Dan Jurgens à l'époque de la saga du clone de Spider-Man.

CI-DESSOUS: Terminator 2 adapté par l'artiste pour le compte de Marvel.



CARNIVAL

LE FESTIVAL DE L'ÉTRANGE



PROJECTION DE FILMS - CONCERTS
CINE-CONCERTS - DEMO
ZOMBIE WALK

COREDUMP - MARGNAT - TAT2NOISE
L'OPIUM DU PEUPLE
MARC MINELLI HOMMAGE AUX THE CRAMPS

THE 2 JIZZ

DJ LE FOURB & REUNO (From Lofofora)
& KLODIA (de Punish Yourself)

ZONE LIBRE

JOUE «NOSFERATU»

MEGARROYAL-LES ABATTOIRS
BOURGOIN-JALLIEU

DU 13 AU 17 MAI 2014

www.lefestivaldeletrange.com

LES ABATTOIRS
scène de musique d'été www.lefestivaldeletrange.com

CAPI
L'AGRO

isère

rhône-alpes

Le Bourg-Allier
Le Bourg-Allier

Majolino

MEG
megaroyal

SMICARTS

METALUNA
MAP CROQUETTES

Eric T. J. J. J.
Eric T. J. J. J.

M
M

le club
le club

ROCK STORY
MAGASIN ROCK METAL
BOURGOIN-JALLIEU

Le Mot Passé
BISTROT BOUCHER
Bourgoin-Jallieu

COMICBOX

MICRONAUTS

MICRO-HÉROS, GRAND HÉRITAGE

VOUS CONNAISSEZ BEAUCOUP DE SÉRIES QUI ARRIVENT À LORGNER AUSSI BIEN SUR LES GARDIENS DE LA GALAXIE, QUE SUR JACK KIRBY, STAR WARS OU LES X-MEN ? IL Y A 35 ANS, LE SCÉNARISTE BILL MANTLO A CRÉÉ UN COIN TOTALEMENT DÉLIANT DE L'UNIVERS MARVEL EN S'INSPIRANT DE QUELQUES JOUETS ET DONT L'ÉCHO SE FAIT SENTIR, AUJOURD'HUI ENCORE, DANS LES PAGES DES AVENGERS ET QUELQUES AUTRES SÉRIES...

L'histoire veut que l'idée soit née pour Noël 1977. Le scénariste Bill Mantlo aperçoit le fils de sa compagne qui joue avec des jouets sortis l'année précédente... les Micronauts. Un assemblage hétéroclite de pantins qui peuvent se démonter et, dans certains cas, se réassembler. Dans ces années-là il n'est pas rare qu'un industriel rachète des moules de jouets japonais et les sorte sur le marché américain avec un nom de gamme trouvé pour l'occasion. C'est ce qui passe ici avec la société Megacorp, qui a adapté une ligne japonaise, les Micromen. Il y a un imposant personnage en armure noire, le Baron Karza, qui peut se transformer en centaure (pour peu qu'on l'assemble avec un autre jouet), des créatures à l'allure robotique nommées les Acroyears, et quelques figurines à la peau argentée comme le Space Glider ("le Planeur de l'Espace") ou le Time Traveller ("le Voyageur du Temps"). En 1978, Jim Shooter devient le nouvel éditeur en chef de Marvel Comics et secoue ses troupes, encourageant ses auteurs à lui proposer de nouvelles idées. Mantlo repense alors à ces jouets étranges. Il y aurait des choses à faire... Et, assez incroyablement, Jim Shooter se laisse convaincre par le concept et s'en va négocier les droits d'adaptation auprès de Megacorp. Avec le feu vert de son éditeur, Mantlo commence alors à travailler sur son histoire. L'idée de base est que les Micronauts et les personnages annexes existent dans un univers minuscule (le Microvers) plus petit qu'un atome. Mais au-delà de ça, Mantlo s'inspire largement de la première version des Gardiens de la Galaxie. Le leader du groupe, Arcturus Rann (dérivé du jouet Space Glider) est un astronaute qui a été plongé en hibernation le temps d'explorer le Microvers en compagnie de son robot, le très guindé Biotron. Mais quand son vaisseau revient vers son monde d'origine, Homeworld, il a la surprise de découvrir que c'est désor-



mais une dictature menée par le Baron Karza. Rann est jeté en prison mais sympathise avec un colosse en armure, le prince Acroyear, et Bug, un être-insecte aussi espiègle qu'agile. Ensemble ils s'échappent, récupèrent au passage la princesse Marionette et son robot (le petit Microtron), ils retrouvent le vaisseau de Rann et Biotron et s'enfuient, projetés vers un autre monde qui est... la Terre. La trouvaille de Mantlo c'est que les personnages sont coincés à leur taille relative. C'est-à-dire qu'ils ne sont pas plus grands que des jouets et doivent, à partir de là, fuir aussi bien les agents du Baron Karza que les dangers terrestres (même un gamin passant la tondeuse peut s'avérer redoutable pour eux). D'emblée, on pense à **Star Wars**. Forcément : le méchant en armure noire, la princesse en fuite et les deux droïdes qui font mine de ne pas s'entendre... Mais c'est tellement évident que ça l'est trop. Mantlo s'est basé sur des jouets sortis depuis 1976 (bien avant la sortie de **Star Wars**) et n'a pas décidé

du look du Baron Karza. Dans diverses interviews il expliquera plus tard qu'il n'avait pas vu **Star Wars** au moment où il écrivait le premier épisode des **Micronauts**. Non, il faut se tourner vers un vrai chaînon manquant dans cette histoire. Le dessinateur pour qui Mantlo rédige cette histoire : Jack Kirby !

LA PROGÉNITURE ILLÉGITIME DU KING

En 1978, Kirby travaille à nouveau chez Marvel. Et Mantlo va lui concocter une histoire pratiquement taillée sur mesure, en s'inspirant beaucoup des **New Gods** que l'artiste avait lancés quelques années plus tôt chez DC. Homeworld, le monde dirigé par Karza, a beau avoir la configuration d'une molécule, il est traversé de part en part par d'immenses puits dans lesquels le tyran exploite la population. Karza est avant tout une sorte de Darkseid en armure et son royaume ressemble à Apokolips. S'il y a des ressemblances conceptuelles avec **Star Wars**, c'est que George Lucas s'est lui aussi copieusement inspiré du matériel de Kirby. Du coup, tandis que les New Gods et les Jedi parlent de la Force (le nom est brièvement utilisé par Kirby), les Micronauts sont confrontés à l'Enigma Force. Et le sous-sol de New Genesis est infesté par des "insectoïdes" que les New Gods surnomment forcément... des Bugs. Pour le reste de son équation, Mantlo est allé lorgner du côté des X-Men et des Avengers. La doublette Acroyear (costaud mais noble) et Bug (agile et comique) doit sa philosophie aux duos Colossus/Diablo, Wonder Man/Fauve. D'ailleurs le Bug de Mantlo va ouvrir une brèche : à la base le scénariste s'inspire d'un jouet, le Galactic Defender, mais le look est tellement modifié que Megacorp refuse de le valider comme étant leur produit. À partir de là un accord est trouvé : en faire un personnage totalement différent. Dans la même veine, Mantlo est obligé d'inventer de

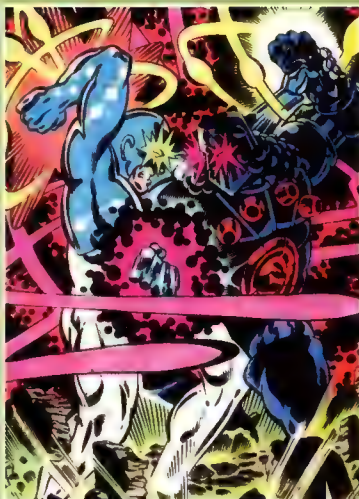
CI-CONTRE: les Micronauts à la base, des jouets de science-fiction au look pas toujours très heureux en qui Bill Mantlo a vu autre chose.

À DROITE: le terrible Baron Karza contre Captain Universe, un concept né dans les pages de la série.

EN BAS: Karza contre le Commandeur Force, son "double positif" (et frère de Marionette) qu'il finira par corrompre.

toutes pièces le principal personnage féminin, Marionette – Megacorp n'a jamais importé les jouets Micromen représentant des femmes, jugés trop vulgaires. D'emblée, Mantlo a donc une sorte de carte blanche pour apporter dans la série des personnages de son cru. De toute manière il va prendre de grandes libertés avec la continuité des Micronauts telle qu'elle était indiquée au dos des boîtes des jouets. Par exemple tous les Acroyear sont supposés être mauvais. Mantlo y apporte une grosse modification avec son Acroyear qui est bon... au contraire de son frère, Shaitan, qui règne sur leur peuple. Il y a donc même un petit côté Thor/Loki qui, là encore, va dans le sens de Kirby. Mais ce que n'a pas anticipé Mantlo c'est qu'au même moment le torchon brûle entre Kirby et Marvel. Le "King" claque la porte et le scénariste se retrouve avec un projet pensé pour un Kirby qui n'est plus là. De toute façon l'idée de Mantlo était sans doute très optimiste: depuis des années Kirby ne dessinait plus que des séries qu'il écrivait, il semble difficile de croire qu'il aurait accepté de travailler sur la série.

Finalement c'est le dessinateur Michael Golden qui récupère le bébé (mais qui conserve une certaine touche kirbyesque et qui a sans doute, lui, vu *Star Wars*, car les soldats de Karza ressemblent aux gradés de l'Empire). En janvier 1979, la série démarre donc au quart de tour. Mais Marvel et Mantlo jouent la prudence. Après tout ils ne savent pas si le titre va marcher ou si Megacorp ne pas va pas se montrer trop gourmand pour le renouvellement de la licence.



Mantlo prépare donc sa saga sur 12 épisodes, au cas où. Les Micronauts se réfugient sur Terre, sont recueillis par le jeune Steve Coffin, fils de l'ex-astronaute Ray Coffin et commencent à se promener dans l'univers Marvel bien plus que d'autres comics dérivés. Le comic-book décolle d'autant plus que les deux auteurs injectent leur créativité dans la machine. Michael

Golden crée carrément un alphabet pour la langue du Microvers (révélé dans *Micronauts #6*). Mantlo invente aussi un

autre concept nommé Captain Universe. Dans ses premières apparitions dans la série, il semble qu'il s'agit du champion de l'Enigma Force (en gros il détient le pouvoir du Microvers). Mais le scénariste va travailler l'idée de manière à en faire un défenseur de tout l'univers, une identité qui se transmet de porteur en porteur à chaque fois que le sort du monde est en jeu. Captain Universe aura même droit à ses propres aventures dans la série *Marvel Spotlight*. Le principe étant que dans chaque épisode Captain Universe est quelqu'un de différent. Ce n'est pas une invention mineure puisqu'elle prendra une vie propre au fil des ans. Ainsi même Spider-Man a joué un jour le rôle de Captain Universe, tandis que l'incarnation la plus récente de ce concept est devenue membre des Avengers de Jonathan Hickman.

VICTOIRES

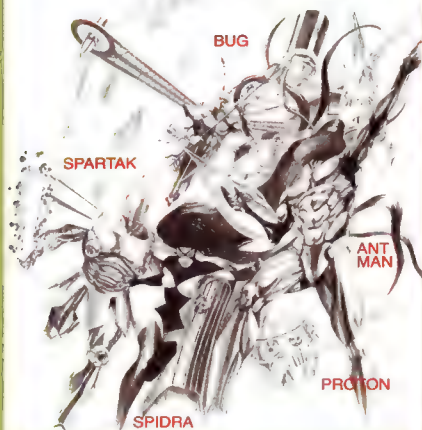
En 1979 les choses marchent mieux que Bill Mantlo l'espérait. Les ventes sont au rendez-vous et Megacorp s'avère un ayant droit assez arrangeant, qui lui laisse beaucoup de liberté. Si bien qu'on en arrive au numéro **#12**, que les Micronauts, retournés sur Homeworld, arrivent à détruire le Baron Karza et à libérer leur univers. Sauf que du coup l'auteur se retrouve sans le méchant qui animait la série. Et dans la foulée Michael Golden décide qu'un an ça suffit et s'en va vers d'autres projets. Il est remplacé un temps par Howard Chaykin, tandis que la série prouve qu'elle a toujours sa place dans l'univers Marvel. Cette fois ce sont les Quatre Fantastiques qui visitent le Microvers et





MARIONETTE

NEUTRON



s'allient aux Micronauts pour affronter Psycho-Man, le maître des émotions. Mantlo féminise aussi encore plus l'équipe en y ajoutant Cicilia et Jasmine (respectivement les compagnes d'Acroyear et de Bug). Mais Jasmine est rapidement tuée et ce qui va réellement relancer la série c'est l'arrivée du dessinateur Pat Broderick. Les héros sont à nouveau piégés sur Terre et, qui plus est le Baron Karza ne manque pas de ressusciter. Les Micronauts ne sont jamais aussi bons que lorsqu'ils sont des résistants sur la défensive, exilés dans notre monde. Les personnages croisent alors aussi bien Nick Fury que Doctor Strange, tandis que le groupe continue de s'enrichir de nouveaux héros, comme Devil (une sorte de version rose du Fauve, victime de crises de fureur) et Fireflyte, une sorte de fée clochette. L'idée est que la race de Devil est un état larvaire des Fireflytes et que les deux personnages doivent absolument cohabiter. Sauf qu'ils ne sont absolument pas dérivés des jouets. Et pour cause. Nous sommes en 1981 et si les comics perdurent, la gamme de jouet s'arrête. Mantlo peut donc faire ce qu'il veut comme il veut.

À GAUCHE: les Micronauts croisent les X-Men.

CI-CONTRE: La série reprise par Pat Broderick

EN DESSOUS: les Ant-Men, ou comment ramener l'équipe selon Alex Ross

EN BAS: le prince Acroyear.

Megacorp se contente d'empocher le chèque. Ironiquement l'auteur continuera d'introduire certains jouets qui n'existent pas. Ainsi le robot Biotron est détruit et réapparaît sous la forme de Bioship, un vaisseau mecha qui peut abriter les autres héros. Aux dessins, Gil Kane, mais surtout un petit nouveau, Butch Guice, se succèdent. L'arrivée de Guice au #49 relance encore l'intérêt de la série, avec l'arrivée d'un nouveau membre dans l'équipe, Huntarr, un être capable de changer de forme (à mi-chemin entre Metamorpho et Alien). Si bien, d'ailleurs, que Marvel fini par mettre sur pied une minisérie *X-Men/Micronauts* dans laquelle les mutants aident les "micros" à combattre Karza. En France, les éditions Lug refusent la série et lui préfèrent *Rom le Chevalier de l'Espace* (autre titre écrit par Mantlo en s'inspirant d'un jouet). Les Micronauts atterrissent donc chez le concurrent Artima, qui leur donne leur propre revue dès 1980. Mais le marché français est surchargé et seule une partie de la série sera traduite. De fait, ils n'auront pas la même exposition qu'un Rom qui, lui, est publié dans les pages d'un *Strange* qui se vend bien plus. Lug, dans une situation kafkaïenne, se retrouve à publier la minisérie *X-Men/Micronauts*.

MICRO-MANAGEMENT

Dans le milieu des années 1980, Bill Mantlo se désintéresse des comics et s'en retire progressivement pour faire des études de droit. Marvel a de toute manière d'autres plans pour la série. Les Micronauts de Mantlo s'arrêtent au #59, en août 1984. L'éditeur décide en effet de tester le marché des comic-shops en relançant trois séries au succès critique (*Moon Knight*, *Ka-Zar The Savage* et *Micronauts*). En octobre paraît *Micronauts: The New Voyages #1* alors que la

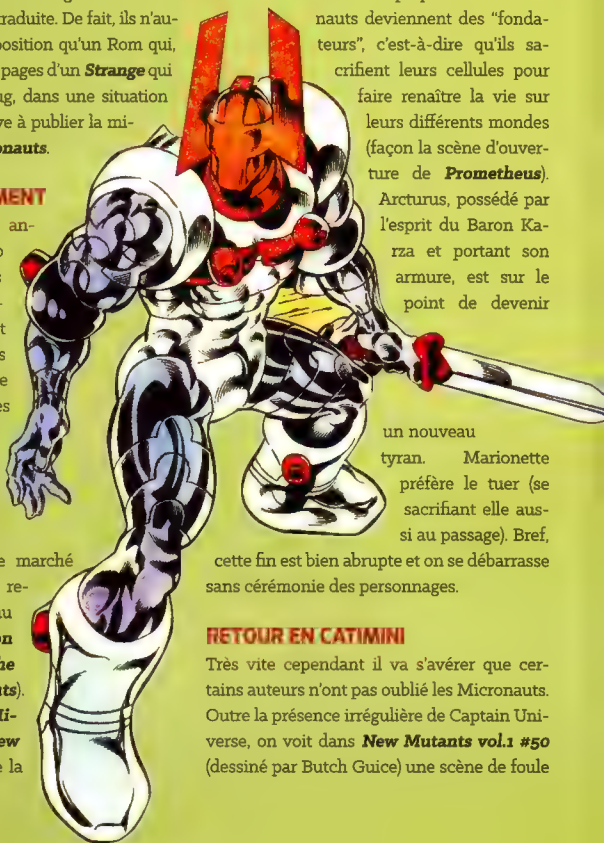
série est confiée au scénariste Peter Gillis et au dessinateur Kelly Jones. Hélas ce dernier débute et n'a pas encore trouvé son rythme, il se débat avec des soucis d'anatomie ou de découpage. Gillis, lui, est très intéressé par l'introspection alors que les Micronauts étaient supposés être une série riche en action, en poursuite. Là, le commandant Arcturus fait une dépression, ses amours avec la princesse Marionette sont au point mort et les personnages s'ennuient ferme. Le lecteur aussi, même si on reconnaît à Gillis d'avoir essayé autre chose. La série périlite néanmoins, malgré l'arrivée de Solitaire (nouvelle fiancée de Bug) et l'ajout du terrible Scion, être surpuissant qui s'impose dans l'équipe à la faveur du cross-over *Secret Wars*. Mais les ventes s'effondrent. Le dernier épisode, *Micronauts: The New Voyages #20* (1986), se débarrasse sans cérémonie des personnages qui trouvent tous la mort. Le Microvers a été

décimé et la plupart des Micronauts deviennent des "fondateurs", c'est-à-dire qu'ils sacrifient leurs cellules pour faire naître la vie sur leurs différents mondes (façon la scène d'ouverture de *Prometheus*). Arcturus, possédé par l'esprit du Baron Karza et portant son armure, est sur le point de devenir

un nouveau tyran. Marionette préfère le tuer (se sacrifiant elle aussi au passage). Bref, cette fin est bien abrupte et on se débarrasse sans cérémonie des personnages.

RETOUR EN CATIMINI

Très vite cependant il va s'avérer que certains auteurs n'ont pas oublié les Micronauts. Outre la présence irrégulière de Captain Universe, on voit dans *New Mutants vol.1 #50* (dessiné par Butch Guice) une scène de foule



où figurent Acroyear, Marionette et Arcturus Rann, bien vivants, fidèles à la version Manto-
lo si ce n'est qu'ils ont une taille humaine. Le
clin d'œil de Guice envoie un simple mes-
sage : les Micronauts ne sont pas morts. En
fait, même si les jouets de base appartenaient
à Mego, les personnages créés par Manto re-
lèvent seulement de Marvel. Il suffit d'utiliser
Arcturus sans le qualifier de "Space Glider"
tandis que Bug et Marionette ne viennent
pas de l'univers des jouets. Le problème est
plus centralisé sur l'apparence et les noms
d'Acroyear ou du Baron Karza. Impossible
de faire référence à ceux-là mais sinon...
C'est cette logique qu'adoptent Jeph Loeb et
Ian Churchill pour ramener les Micronauts
en 1995 dans **Cable #37-38**, sans réellement
expliquer leur résurrection. Les membres les
plus tardifs (Cilicia, Huntarr, Solitaire, Scion)
ne sont pas non plus de la partie (bien qu'ils
appartiennent aussi à Marvel). C'est qu'en
coulisse, commence un bras de fer. Megacorp
fait mine de louer les droits des person-
nages pour de nouveaux projets... y compris
Bug et Marionette. Marvel se dépêche donc
en 1997 de sortir un numéro spécial de Bug
pour sécuriser les droits et mieux réclamer
sa part. Dans **Alpha Flight vol.2 #10**, Steven
T. Seagle aussi utilise les Micronauts mais il
s'embrouille dans les personnages qui sont
à Marvel ou pas. Du coup on est obligé de
changer les noms et les designs au dernier
moment. En lieu et place du Baron Karza on
trouve un autre centaure, le Baron Zebek. Et
le trio de base des Micronauts (Arcturus, Bug,
Marionette) accueille un nouveau membre,
le cyborg Dexam, qui semble bien être un
Acroyear maquillé en toute hâte. Les trac-
tations entre Megacorp et Marvel semblent
aller vers un accord de principe : un reboot
complet des personnages en vue d'un dessin
animé produit par le studio d'animation fran-
çais Gribouille. De son côté Marvel valide un
nouveau comic-book Micronauts... qui ne
verra jamais le jour. Les droits des jouets sont
au centre d'un sac de nœuds. Le dessin animé
est annulé. La BD aussi... Les héros repartent
aux oubliettes... Sauf qu'en 2000 trois projets
différents les sauvent de l'oubli à leur manière.
Avengers Worlds in Chains, un projet imagi-
né par Kurt Busiek et Carlos Pacheco, devait
normalement avoir parmi ses vedettes une
version alternative de Marionette devenue la
nouvelle Guêpe, au sein des Avengers. Mais
le projet évolue, devient **Avengers Forever** et
le casting change. Finalement on n'apercevra
cette version de Marionette qu'en ouverture
d'**Avengers Forever #12**. Dans **Universe X**,

Alex Ross et Jim Krueger montrent
les Micronauts dans le futur sous
le nom des Ant-Men. L'idée est de
remplacer ce qui peut l'être : Ma-
rionette et Bug font équipe avec
un nouvel Ant-Man (fils de Rann),
une certaine Spidra mais aussi les
robots Proton et Neutron (visible-
ment une mise à jour de Biotron
et Microtron) et surtout Spartak
(un Acroyear relooké qui a simple-
ment adopté le nom de sa planète
d'origine). C'est aussi en 2000 que
Peter David ramène les Micronauts
dans les pages de Captain
Marvel, en se basant sur leur ap-
parition dans **Alpha Flight**. Dé-
sormais on les appelle les Microns,
pour éviter tout problème de copy-
right. Dexam s'avère un traître et
il est prestement remplacé au sein
du groupe par Drax le Destructeur.
C'est Peter David qui, enfin, ex-
plique pourquoi les Micronauts/
Microns sont vivants malgré leur
mort de 1986, en mettant tout sur
le dos d'un événement façon Cri-
sis survenu "hors champs" qui a
rebooté les personnages.

LES AUTRES MICRONAUTS

Tout se complique quand le petit label De-
vil's Due arrive à faire ce que Marvel n'avait
pas réussi : conclure un accord avec Me-
gacorp et relance, chez Image, une nouvelle
série **Micronauts**. Sauf qu'eux, ont le pro-
blème inverse. Ils peuvent utiliser les noms
d'Acroyear, de Microtron, de Biotron ou du
Baron Karza mais aucun des autres éléments.
Il faut réinventer toute l'histoire à partir de
zéro, avec un terrien, Ryan Archer, qui rem-
place au pied levé Arcturus Rann. Mais sans
Bug, sans Marionette et sans le passé des per-
sonnages la série vivote avant d'être relancée
en 2004 et de s'évanouir sans même que les
derniers épisodes soient publiés. La preuve
est faite, alors, que le succès des Micronauts
ne réside pas dans les jouets mais bien dans
l'âme que Bill Mantlo leur a donnée. Et sans
cette âme, il n'y a pas grand-chose.

BUG À L'AFFICHE

En 2007, enfin, Marvel reprend l'offensive :
Bug refait surface dans les pages d'**Annihila-
tion Conquest : Star-Lord #1**. Mystérieu-
sement revenu dans l'univers normal avec
une taille humaine, il rejoint le détachement
qui va devenir le noyau des nouveaux Gar-



EN HAUT : les Micronauts dans une
des dernières apparitions sous ce
nom, grâce à Loeb et Churchill.

CI-DESSUS : les Micronauts version
Devil's Due, basés sur les jouets mais
sans l'âme de la série Marvel.



À GAUCHE: l'Enigma Force telle qu'on l'a vue redéfinie dans *Minimum Carnage*

À DROITE: Brian Michael Bendis avait conservé la place de Bug parmi les Gardiens, avant de s'en tenir au casting du film.

diens de la Galaxie (ce qui est ironique quand on sait ce que les Micronauts devaient aux premiers Gardiens). Il retrouve dans la foulée Drax dans la même unité mais ce dernier a bien changé et les deux personnages ne feront pas mine d'avoir été très proches dans le passé. C'est Keith Giffen qui décide de le ramener dans ce titre mais ce sont Dan Abnett et Andy Lanning qui décideront de le conserver dans la série *Guardians of the Galaxy*. À ce titre, Bug devient le Micronaut qui a le plus évolué dans l'univers Marvel. Du coup en 2010 Marvel décide de ramener les Micronauts/Microns cette fois rebaptisés la Enigma Force (d'abord dans *Realm of Kings : Son of Hulk* puis dans une minisérie intitulée *Incredible Hulks : Enigma Force*). Arcturus et Marionette sont rejoints par Bug tandis qu'on compte trois nouveaux membres, le robot Carl (un dérivé de Death's Head remplaçant visiblement Biotron), la sorcière Jentorra et le monstre Psyklops. Pour le coup cette nouvelle mouture pêche par son ambition et les ajouts, une nouvelle fois, ne sont pas à la hauteur. Le paradoxe c'est que le Microvers sera mieux mis en valeur vers la fin des *Avengers* de Brian Michael Bendis, quand on découvre que la Guêpe, supposée morte, est en fait piégée depuis des lustres dans ce monde microscopique. Bendis apporte un "Baron Karza de substitution" en la personne du centaure Lord Gouzar (un autre clin d'œil : dans la gamme de jouets Micronauts il existait une édition limitée de Karza en version dorée) qui tient tête aux Avengers. Bref, ne manquent dans l'histoire de Bendis que les Micronauts/la Enigma Force. Mais paradoxalement Bendis est sans doute le premier scénariste depuis Mantlo qui traite les Micronauts comme un univers, plutôt que de se perdre dans des

jeux de nouveaux membres. Si les menaces qu'affrontent Rann et les autres arrivent à tenir tête à Thor ou Iron Man, le prestige de l'Enigma Force s'en trouve rehaussé. De toute façon les ex-Micronauts ne sont pas oubliés. Au même moment, dans le cross-over *Minimum Carnage*, le Scarlet Spider, Venom et Carnage sont miniaturisés et tombent à leur tour dans le Microvers. L'occasion de retrouver Rann, Bug et Marionette ainsi qu'un mystérieux leader spirituel, un ancien guerrier dont on comprend à mots couverts que c'est Acroyear qui a abandonné son armure et est devenu pacifiste. Les ajouts de la minisérie Enigma Force sont prestement oubliés au bénéfice de deux nouveaux membres, Flare (une nouvelle "fée clochette" façon Fireflyte) et Quake (aux faux airs d'Huntar). Dans le rôle de la menace, en lieu et place de Karza ou Gouzar, c'est le "Marquis Radu" qui s'oppose à l'équipe. On aura compris que le principal obstacle du retour des Micronauts de Marvel c'est qu'à chaque fois les auteurs réinventent la moitié du groupe et ignorent ce qui a précédé. On ne peut que regretter que personne n'ait pensé à aller chercher les ajouts d'Alex Ross (Spartak, Neutron, Proton et Spidra) qui après tout sont "destinés" à rejoindre le groupe à une date future. La manœuvre aurait l'avantage de rendre des équivalents aux membres disparus... Et si le groupe (quel que soit son nom) ainsi élargi se retrouvait à nouveau piégé sur Terre, il y aurait matière à une nouvelle série surfant à nouveau sur les principes de Bill Mantlo...

Et pourquoi pas ? Les Micronauts restent un concept culte qui compte encore beaucoup de fans, y compris dans les hautes sphères. Bad Robot, la compagnie de J.J. Abrams, tra-

vaille depuis des années sur un projet de film basé sur les jouets (c'est-à-dire sans Bug et Marionette mais avec Karza ou Acroyear). Inversement, c'est sans doute parce que Bug est né dans un "produit dérivé" d'origine extérieure que les studios Marvel ont préféré ne pas le retenir pour la version des Gardiens de la Galaxie bientôt à l'écran. Mais il est difficile de penser que les comics de Marvel resteront longtemps sans utiliser leur version des Micronauts/Enigma Force. Pour l'instant, au bas mot, la présence de Captain Universe continue au sein des Avengers montre que l'héritage de la série de Bill Mantlo et Michael Golden reste bien présent...

Xavier Fournier



BIBLIO

MICRONAUTES #1 à 8

Éditeur VF: Artima

En raison des désaccords entre Marvel et Mego, la série initiale n'a jamais été réimprimée. Pour lire en VF les origines des Micronauts vous en serez quitte pour traquer sur le marché d'occasion les huit albums parus à l'époque, qui reprennent les 24 premiers numéros du comic-book de Mantlo.

RÉCIT COMPLET MARVEL #7

Éditeur VF: Lug

Cet album contient la mini-série X-Men/Micronauts, jamais réimprimée pour les mêmes raisons. La saga a pourtant l'avantage de servir de préambule à Onslaught, avec un double maléfique du Professeur X qui s'attaque aussi bien aux Micronauts qu'aux X-Men et aux Nouveaux Mutants.

SPIDER-MAN UNIVERSE #7

Éditeur VF: Panini

Spider-Man Universe #7, publié chez Panini en septembre 2013, contient l'intégrale du crossover *Minimum Carnage* et, à ce titre, présente la toute dernière mouture de l'Enigma Force, avec ses membres les plus récents alliés à Venom et Scarlet Spider pour lutter contre Carnage.

INFINITY

LE NOUVEL ÉVÉNEMENT MARVEL



INFINITY 2/6

64 pages - 4,30 € - Le 1^{er} avril

L'AVENTURE CONTINUE DANS :



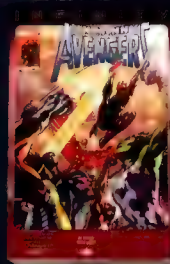
AVENGERS 10
112 pages - 4,80 €
Le 1^{er} avril



IRON MAN 10
112 pages - 4,80 €
Le 1^{er} avril



AVENGERS UNIVERSE 10
112 pages - 4,80 €
Le 4 avril



UNCANNY AVENGERS 1
112 pages - 4,80 €
Le 15 avril

MARVEL
marvel.com
© 2014 MARVEL

panini COMICS
www.paninicomics.fr

RETROUVEZ-NOUS SUR :



#InfinityFR

LA RIGOUREUSE MINUTIE DE SON TRAVAIL LE TIENT, EN GÉNÉRAL, ÉLOIGNÉ DES SÉRIES RÉGULIÈRES. POUR AUTANT, SA RARETÉ DEMEURE APPRÉCIÉE PAR LA PROFESSION COMME PAR LE LECTORAT, MAIS LEE BERMEJO EST BIEN PLUS QU'UN CONSCIENCIEUX DESSINATEUR RÉALISTE.

LEE BERMEJO ORIGAMI LEE

Son aptitude remarquable à rendre tangible la chair (souvent bodybuildée), son exigence soutenue à décliner la précision des textures (tissus, pierre, bois), peuvent le rattacher à des artistes comme Richard Corben ou Tanino Liberatore. Et pour être plus précis, la présence quasi constante d'un cerné noir autour du modelé tout en nuances, le positionne plus près du dessinateur italien (époque Ranerix), que de l'américain (époque Den). Si les trois artistes peuvent nous faire penser, en termes d'Histoire de l'art, aux peintres de la Renaissance (Valérie Auclair, maître de conférences et spécialiste de cette période,

précise: "L'artiste de la Renaissance se désintéresse des représentations symboliques du monde qui prévalaient jusqu'alors, il cherche à le représenter tel qu'il le voit et non comme il le conçoit"), Lee Bermejo, comme Liberatore, évoquerait Michel-Ange là où Corben rappellerait plutôt De Vinci qui, lui, s'est émancipé des contours. Corben et Liberatore, cependant, s'écartent du réel en intégrant dans leurs styles respectifs, une composante caricaturale manifeste, alors que Bermejo n'y a jamais recours. Mais à y regarder de près, le travail de Lee ne procède pourtant pas du photoréalisme. De fait, l'artiste de la matière et du réel s'affranchit lui aussi de la fidélité au visible - d'une ma-

nière plus discrète sans doute-, mais avant de comprendre par quel biais, étudions tout d'abord tous les dispositifs recrutés pour parvenir à un tel degré mimétique.

DE LA LUMIÈRE ET DES PLIS

Lee Bermejo, dans ses planches, utilise à la fois une méthode classique en BD qui consiste à cerner et ombrer les personnages et les objets de noir pur, et également une méthode plus récente et bien moins usitée, les niveaux de gris qui autorisent un modelé très nuancé. Dans ses premiers travaux séquentiels (comme *Batman Deathblow*), la manière classique est majoritaire, mais dans les plus récents (*Be-*





LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

SPIDER-MAN DAREDEVIL

Lee Bermejo, semble-t-il, ne veut pas des collants habituellement plaqués sur la peau comme une peinture lisse et sans aucune aspérité. De fait, les costumes de Spider-Man et Daredevil, ici, montrent des lacets, des coutures apparentes, des différences de matière, des plis induits par les articulations et autres tensions qui, au final, les rendent bien plus tangibles. Mais Lee ne veut pas non plus d'un photoréalisme qui viendrait surcharger plus que de mesure ses compositions. Ainsi, un grand cercle blanc vient détacher Spider-Man en lieu et place d'un ciel qui aurait pu être empli de nuages. Les arrière-plans, quant à eux, sont frontaux, exempts de perspectives linéaires qui gêneraient la lisibilité de l'image - l'effet de profondeur doit pour l'essentiel à la diminution de taille des oiseaux -, exception faite de quelques traits, à droite dans le cadre, qui, parallèles au jet de toile, viennent rythmer le triangle tracé par les deux personnages. Espaces dégagés, formes de base et perspectives discrètes viennent ainsi équilibrer le soin du détail appliqué aux collants et aux musculatures.

for *Watchmen*: Rorschach), ce sont les niveaux de gris qui l'emportent - il mêle cependant les deux techniques au sein du même album (nous verrons plus loin à quelle fin). Le large spectre des niveaux de gris que Lee exploite lui permet d'atteindre un haut degré de réalisme. Il faut idéalement six valeurs pour parvenir au stade le plus élevé de la représentation du réel, trois valeurs de lumière (la plus claire étant le blanc), et trois valeurs d'ombre (la plus sombre étant le noir). Observons les dessins de l'artiste et nous constaterons qu'il use, la plupart du temps, de quatre à six valeurs (cinq le plus souvent). Quant aux directions de lumière exploitées à des fins réalistes, toujours, elles sont en principe au nombre de trois. La key-light (source principale) vient éclairer le sujet de face selon un angle de 45° ; la fill-light (seconde source relative à la première), vient atténuer les ombres générées par la key-light ; le contre-jour, enfin, éclairant le sujet de dos, délimite ses contours et le détache du décor. Bermejo se sert abondamment de cet éclairage en trois points (très cinématographique), mais en décortiquant sa méthode avec soin, nous pouvons voir que le contre-jour, même lorsqu'il n'y a que deux sources lumineuses, est présent dans des proportions dépassant la norme habituelle. Cette omniprésence de l'éclairage en contre permet au dessinateur de mettre constamment ses personnages en relief. Et ce dessin, plus peut-être que le désir de réalisme, semble être une préoccupation centrale chez l'artiste. Mettre en relief, tendre vers la troisième dimension, cette visée est patente dans l'attention presque obsessionnelle portée au dessin très précis des plis de vêtements, échappant ainsi à l'effet "peinture sur peau" de la représentation habituelle des collants de super-héros. Et il n'a de cesse, en consé-

quence, d'imaginer des costumes aux textures variées, aux coutures apparentes et aux plis bien définis (voir ses couvertures pour *Daredevil* ou *Spider-Man*, ainsi que son interprétation signée et mémorable de Bat-

man). Comme les éclairages en contre, ces plis, anguleux à l'extrême et soigneusement représentés, sont en nombre anormalement élevé ; un trait étonnamment identique est de plus appliqué aux ombres directes, aux muscles saillants, aux chevelures fouillées et aux rides sur les visages, autant d'éléments qui ressemblent à s'y méprendre à des plis, si bien que c'est toute sa page, d'une certaine façon, que Lee

Bermejo s'acharne à plier de sa plume et de son pinceau. Remarquons au passage que Rorschach, dont l'imperméable l'autorise à multiplier les effets de plis, et le masque de mêler niveaux de gris (pour les formes modelées du visage) et l'encrage de noir (pour les taches symétriques), semble être fait pour lui sur mesure, tant il paraît condenser tout son style. Le relief comme point de mire graphique, voyons à présent ce qu'il en est de son art séquentiel.

**"En fait,
très souvent,
le storyboard
me montre ce
que je ne dois
surtout pas
faire"**



UN LECTEUR DANS L'ESPACE

On l'a vu, Lee Bermejo prend beaucoup de temps sur le dessin lui-même, mais aussi sur ses mises en pages ; n'écrit-il pas, d'ailleurs, dans les carnets de croquis de l'édition française de *Batman: Noël* (Urban Comics) : "En fait, très souvent, le storyboard me montre ce que je ne dois surtout pas faire." Il fait et refait le découpage, il change les angles, modifie les cadrages, bouleverse les séquences. Le résultat final semble

très marqué par des techniques cinématographiques et nous trouverons, comme chez Richard Corben (encore lui), un nombre conséquent de plongées et de contre-plongées radicales, enchaînées dans une même planche, avec pour effet l'impression presque vertigineuse d'être happé au sein même de l'espace et au beau milieu de l'action ; nous en retirons une sensation presque physique, recrutés au-dessus de notre page par la visée en plongée,

LA PREUVE PAR L'EXEMPLE

BEFORE WATCHMEN

Contre-plongée pour entrer dans la planche, plongée pour en sortir, Lee Bermejo "spatialise" son lecteur en l'immergeant brutalement dans l'univers de Rorschach. Entre les deux plans (dont par ailleurs les espaces, comme chez Eisner, se mêlent subtilement), deux cases en insert montrent le héros – en plan taille et de profil – qui passe rapidement devant l'employé apeuré de l'hôtel. La vitesse est suggérée par le décadage de Rorschach dans la seconde vignette, mais aussi et surtout par l'encrage de l'employé et du décor qui sont simplement et strictement en noir et blanc. L'œil glisse donc plus vite sur eux, là où les niveaux de gris très poussés du premier et du dernier plan le retiennent plus longtemps. L'artiste révèle ici sa maîtrise consommée (et personnelle) de l'espace et du temps dans son univers narratif.

immergés au cœur de la scène par la visée en contre-plongée. Mais cette alternance récurrente entre les deux points de vue n'est pas le seul outil que Bermejo exploite afin de "spatialiser" le lecteur. Nous pouvons voir les vignettes comme autant de fenêtres par lesquelles nous observons les scènes et, lorsque ces cases sont sans bords, c'est un peu comme si nous avions passé la tête à travers la fenêtre pour investir l'espace du récit. Lee, comme en son temps Will Eisner – ou plus près de nous Humberto Ramos –, aime composer des planches où les scènes se déroulent via des plans sans cadre et qui se fondent, se mêlent, s'interpénètrent au point que le sol de l'un, par exemple, devient le plafond d'un autre. Cette technique séquentielle qui momentanément évacue la fenêtre, a pour effet d'immerger le lecteur dans plusieurs espaces à la fois, en plusieurs instants simultanément, et ce d'un unique coup d'œil. Enfin, lorsque l'artiste, en maintenant les cadres, laisse le lecteur dans son

univers réel, il lui arrive encore de le spatialiser. Il va pour cela user d'un procédé que Neal Adams avait popularisé, méthode qui, jouant sur la forme des cases – le plus souvent lors de scènes d'action –, donne l'impression de les mettre en perspectives. Nous en trouverons un exemple des plus frappants à l'occasion d'une double page dans **Batman: Noël**, où, découpant un combat entre Catwoman et le Dark Knight, les strips obliques qui chevauchent les deux planches donnent au lecteur l'étrange sensation de tenir son livre incliné. Plis innombrables et contre-jour abondants, lecteur bousculé dans l'univers du récit et dans le sien, tout chez Lee Bermejo semble décidément tendre vers la 3D. Et qu'en est-il du rythme ?

LE MANGAKA CACHÉ

Si la narration classique dans les comics s'est considérablement diversifiée – notamment grâce à l'influence de la bande dessinée japonaise –, elle ne permet pas à Lee, cependant, de donner libre cours à une décompression comparable à celles des mangas où il arrive que plusieurs pages soient allouées à une seule et même action. Il va pourtant trouver un moyen très personnel d'étirer le temps ici et là – car c'est de cela, au fond, qu'il s'agit. Partant du principe que les niveaux de gris complexes retiennent plus longtemps le regard que le strict encrage de noir, le dessinateur va alterner les deux manières au sein des planches de ses albums (dans des proportions différentes, ceci étant, pour **Batman Deathblow**, **Joker**, **Luthor**, **Batman: Noël**, ou bien **Before Watchmen: Rorschach**), afin de bouleverser à sa guise la temporalité narrative. Plutôt que de fractionner une scène sur plusieurs planches, Bermejo parvient à distendre le temps en proposant plus de détails (en l'occurrence par un modelé nuancé) et il l'abrége à volonté en réduisant la représentation à un cerné et un encrage exclusivement noir. Une méthode singulière et typique de Lee Bermejo. Son lecteur, déjà bousculé



lé dans un espace en relief, se trouve être chahuté dans un temps au rythme syncopé et heurté. Mais l'artiste qui, comme nous l'avons vu plus haut, ne recourt pas au trait caricatural pour, à l'instar de Corben ou Liberator, s'émanciper du réalisme, va s'inspirer d'un autre grand dessinateur pour y parvenir.

OMBRE BLANCHE

Régulièrement dans ses compositions fouillées et fidèles au réel visible, Bermejo va insérer des silhouettes iconiques, sortes d'ombres chinoises en négatif (c'est-à-dire blanches), comme ces poissons dans une illustration très détaillée du Silver Surfer, ou encore ces chauves-souris, dans **Batman: Noël**, qui coupent horizontalement une planche où par ailleurs Alfred, Bruce Wayne et le décor de la grotte sont criants de vérité figurative. Voilà qui n'est pas sans évoquer les silhouettes immaculées et simplifiées, sur fond noir, dans les planches expressionnistes du **Sin City** de Frank Miller. Et l'effet de contraste est bien entendu plus fort encore chez Bermejo dont le blanc iconique, parfois, va jusqu'à contaminer une partie du personnage (souvent la chevelure). Un blanc que le dessinateur aime manier tout particulièrement puisque les décors, parfois, laissent place à la page vierge, découpant crûment des protagonistes façonnés par une lumière complexe. Ce sont donc des formes schématiques et claires qui vont permettre à l'artiste de s'affranchir d'un réalisme qu'il ne veut pas photographique mais recomposé. La page blanche omniprésente et qui ici ou là menace le dessin très sculpté, les plis aigus un peu partout, sur les vêtements, dans les cheveux, ou pour les rides et les musculatures, l'art de Lee Bermejo, décidément, pourrait bien évoquer celui de l'origami.

BERNARD DATO



Conseiller des Comics à des amis (pratique, non ?)

NOUS LES LECTEURS DE COMIC-BOOKS, NOUS AVONS TOUS DANS NOTRE ENTOURAGE DES GENS QUI S'INTÉRESSENT DE PLUS EN PLUS À NOS LECTURES, SOUVENT MOTIVÉS PAR LE SUCCÈS DES FILMS DE SUPER-HÉROS AU CINÉMA. MAIS QUAND ON N'Y CONNAÎT RIEN, COMMENT S'Y METTRE ET PAR OÙ COMMENCER ? "DIS-MOI CE QUE TU AIMES, JE TE DIRAI QUELS COMICS LIRE"...

Pour les adeptes de l'entraîneur

Le jeu vidéo est une passion souvent dévorante qui fait qu'on trouve difficile de s'intéresser à autre chose, si ce n'est, peut-être, à ce qu'il y a autour du jeu. Si vous connaissez des gamers qui ont du mal à sortir le nez de leurs pixels, tentez une approche différente, proposez-leur des comics issus des licences vidéo-ludiques. Que ce soit dans des préquels, séquels ou spin-off, c'est en effet un excellent moyen d'en apprendre davantage sur les univers périphériques. L'un des plus passionnants est certainement celui de *Mass Effect*, qui hormis des adeptes de la trilogie créée par Bioware, devrait aussi attirer les fans de science-fiction.

PAR OÙ COMMENCER

Mass Effect - Homeworlds (Delcourt)

Pour les adeptes des films de zombies

Pour ceux qui aiment le gore, le post-apocalyptique et les survivals et qui ne le connaîtraient pas encore, il faut absolument leur faire découvrir *The Walking Dead*. Une ambiance parfois pesante, mais qui décrit avec brio jusqu'où les êtres humains sont capables d'aller par instinct de survie, à quel point cela peut les pousser dans leurs derniers retranchements jusqu'aux pires exactions. Le type de titre que l'on achète parce qu'on aime la série TV et qu'on finit par plus apprécier que sa version à l'écran.

PAR OÙ COMMENCER *Walking Dead*, *Passé décomposé* (Delcourt), *Marvel Zombies* (Panini Comics)

Pour les supporters de la méritocratie héroïque

Matt Murdock a beau être devenu aveugle après un terrible accident, cela ne l'a pas empêché de s'entraîner très dur aux arts martiaux et de devenir Daredevil. Sujet à controverse dans sa gestion du handicap et de ses conséquences, certains préféreront la période Mark Waid à celle de Frank Miller, plus sombre. Mais de façon globale et en périphérie du quotidien des super-héros (comme combattre le crime), c'est aussi une sacrée leçon de vie qui peut servir de coup de boost à ceux qui traverseraient une petite période de découragement... Un exemple à suivre.

PAR OÙ COMMENCER

Daredevil Season 1
(Panini Comics),
Marvel Deluxe Daredevil
L'Homme Sans
Peur T1-4 (Panini Comics)





POUR LES FANS DE SCIFI-FICTION ET DE STAR WARS

Inutile de dire que tout vrai fan de *Star Wars* se doit d'avoir lu au moins un des nombreux arcs parallèles au vaste univers créé par Georges Lucas. Est-ce que Han et Leia restent ensemble après l'épisode 6? Que fait Boba quand il ne court pas après Luke? Voilà certaines des questions que se posent les fans et auxquelles des réponses existent (et bien d'autres encore). Si vous leur faites découvrir les nombreux comics *Star Wars*, il se peut même qu'ils en deviennent accros.

PAR OÙ COMMENCER *Star Wars The Clone Wars, Tome 1: Mission 1: Esclaves de la République* (Delcourt), *Saga* (Urban Comics)

POUR LES ADOSS MAI DANS LEUR PEAU

Lorsque Stan Lee et Steve Ditko créent Spider-Man en 1962, ils savaient dès le départ qu'ils souhaitaient faire en sorte que les jeunes générations s'identifient à ce nouveau héros. C'est ainsi qu'ils créèrent Peter Parker, chétif, timide et dont l'intelligence en fait un être impopulaire, à la limite du paria. La morsure de cette araignée radioactive a en effet été l'élément déclencheur de sa transformation, mais c'est la mort tragique de son oncle Ben et la prise de conscience qu'elle a engendrée qui en ont fait un être hors-norme. La tête de turc du lycée qui devient l'un des plus grands super-héros, voilà un bon modèle pour un ado solitaire et mal dans sa peau.

PAR OÙ COMMENCER *Ultimate Spider-Man T1* (Panini Comics), *Spider-Man* par Straczynski et Romita Jr T1 (Panini Comics)

POUR LES FONDUS DE ROMANS NOIRS

À la fois sensuel et ultra violent, *Sin City* est à plusieurs titres un ovni dans le paysage comics. Les néophytes qui parviendront à passer outre le graphisme de cet exutoire signé Frank Miller découvriront un roman noir dans la plus pure tradition du genre. Le tout servi par un travail d'orfèvre sur la lumière et l'utilisation mesurée des couleurs. À conseiller aux véritables aficionados des polars qui tâchent.

PAR OÙ COMMENCER *Sin City T1* (Rackham), *Criminal T1* (Delcourt)

POUR LES ANARCHISTES CONVAINCUS

Vous avez probablement croisé un jour, ou vu à la télévision, des manifestations de gens portant un masque blanc affublé d'un fin bouc taillé et d'un sourire énigmatique. Il s'agit la plupart du temps des Anonymous, un collectif qui se bat pour tenter de garder la neutralité du Net, qui refuse le sacro-saint Système, un peu à l'image de "V" le héros énigmatique de *V pour Vendetta*. Ce personnage créé par Alan Moore et David Lloyd est en effet devenu le symbole d'une forme de révolte contre notre société actuelle, du combat pour le droit de rester libre et anonyme (par opposition à celui de devoir être fichés) et le refus des carcans du monde moderne. Alors avec le risque de leur donner des idées, cette saga conviendra tout particulièrement aux adolescents rebelles, aux anarchistes et autres adeptes de la théorie du complot. Nous sommes tous sous surveillance...

PAR OÙ COMMENCER *"V pour Vendetta"* (Urban Comics), *Batman: The Dark Knight Returns* (Urban Comics)

POUR LES FEMMES QUI EN ONT!

Il faut bien l'avouer, la femme est souvent très "féminine" dans les comics, jolies et plutôt court vêtues. Et pourtant, vous aurez tout de même l'occasion de démontrer à vos copines féministes qu'il existe aussi des personnages de femmes fortes dans cet univers. Alors pour les jeunes filles un peu rebelles ou ces chers mâles qui doutent encore, *Power Girl* est loin d'être Wonder Woman, mais elle prouve qu'on peut être à la fois une jeune femme féminine et sexy, une working girl de caractère, mais aussi une super-héroïne drôle et qui en jette.

PAR OÙ COMMENCER *Power Girl T1* (Urban Comics), *Wonder Woman T1 - Les liens du Sang* (Urban Comics)



POUR LES FANS DE LITTÉRATURE

Un titre comme *La Ligue des Gentleman Extraordinaires* est tout particulièrement recommandé. Si certains leur préfèrent les Watchmen, ces héros issus d'un autre âge (tout droit sortis des esprits d'Alan Moore et de Kevin O'Neill) puisent leurs origines dans la littérature fantastique du XVIII^e siècle et devraient ainsi ravir les amoureux des vampires, de Jack l'Éventreur ou du Docteur Jekyll et Mister Hyde.

PAR OÙ COMMENCER *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires, l'Intégrale* et *La Ligue des Gentlemen Extraordinaires, le Dossier Noir* (Panini Comics)



COMICS * DVD BR * LIVRES

SMART Guide

super-héros

100% FUSION COMICS : BLOODSHOT - TOME 2



Duane Swierczynski, Manuel Garcia ou encore Matthew Clark poursuivent les aventures de Bloodshot,

l'archétype de la machine à tuer. Soldat pourvu d'un facteur d'auto-guérison surpuissant, Bloodshot veut retrouver sa mémoire et apprendre qui il était avant qu'on le "bricole". À mi-chemin entre *Wolverine* et *Universal Soldier* mais le scénario de Swierczynski s'arrange pour éviter les redites.

PAN 14 € AVRIL

100% FUSION COMICS : KICK-ASS 3 - TOME 1

C'est le début de la fin pour Kick-Ass. De la fin de la trilogie en tout cas. Mais le super-héros amateur doit faire sans l'aide



de son principal atout. Hit-Girl est en prison et n'est plus là pour l'aider. Est-ce que Kick-Ass avec sa maladresse habituelle, peut espérer monter une évasion qui a une petite chance de réussir ? Oui, s'il peut compter sur l'aide de ses compères super-héros sauf que bien sûr parmi ses pairs il y aussi quelques

bras cassés. Est-ce que pour une fois ce sera Kick-Ass qui aidera Hit-Girl et pas le contraire ? La saga Kick-Ass continue sur sa lancée. Et on plaint les prisonniers enfermés avec la petite fille à l'instinct de tueuse...

PAN 14 € MAI

100% MARVEL : X-MEN LEGACY



Reprenant la série X-Men Legacy en prenant pour vedette Legion, le fils du Professeur Xavier, était logique

après la mort du célèbre télépathe. Mais c'était très risqué (Legion n'étant pas très populaire, loin s'en faut). En transformant le tout en interrogation sur le pouvoir, Simon Spurrier arrive cependant à dépasser l'obstacle dans cette série qui a reçu un très grand succès critique (à défaut d'être commercial). Un autre regard sur les mutants !

PAN 29,95 € AVRIL

AMAZING SPIDER-MAN 2 COFFRET ÉDITION LIMITÉE



Le film n'est même pas encore sorti sur les écrans que le coffret DVD/Blu Ray est déjà disponible ! Comme à son habitude, la FNAC propose un coffret collector regroupant une encyclopédie Spider-Man, trois figurines en plomb d'Eaglemos, des mini-posters et une reproduction

On dit que trop d'info tue l'info. C'est vrai. Et dans la jungle des sorties comics, DVD/Blu-ray, livres, il fallait s'y retrouver. Le vénérable Guide de Lecture laisse donc sa place à un guide plus intuitif et plus complet. Un outil indispensable pour bien choisir avant d'acheter.

Amazing Spider-Man #82 de 1970 avec Electro. Bien sûr, une carte cadeau vous permettra de récupérer le Blu-ray au moment de sa sortie en magasin (prévu pour juillet). On aurait aimé un produit dérivé un peu plus original, par exemple un t-shirt aux couleurs du film. Un peu cher, plutôt réservé aux fans.

DIV 99 € AVRIL

AVENGERS UNIVERSE #11



C'est sans doute LA retombée la plus intéressante d'Age of Ultron bien qu'elle ne fût pas vraiment mise en valeur

à l'issue du crossover. La réalité étant en morceaux, on envoie quelqu'un pour réparer le temps avec un peu de doigté. Sauf que la personne en question, c'est Hulk ! On peut s'attendre à des ravages historiques. Pendant ce

temps, la saga de la Dimension Z prend de l'ampleur pour Captain America. Avec aussi *Thor*, *Fearless Defenders* et *Avengers Assemble*.

PAN 4,80 € MAI

BEST OF FUSION COMICS : SUPERCROOKS - TOME 1

Après *Superior*,

Mark Millar et

Leinil Yu se

retrouvent sur

ce projet, une

variation

avouée de

Ocean's Eleven

mais avec des

super-villains. C'est joli et bien

exécuté mais le pitch de base est

tellement claironné que le suspense

ne fonctionne pas totalement. Ça

reste cependant une occasion de

retrouver l'ex-scénariste de *Wanted*

sur une nouvelle histoire d'alliance

de crapules, sans beaucoup de

héros pour leur faire de l'ombre.

PAN 14,95 € AVRIL



GRANT MORRISON PRÉSENTE BATMAN TOME 8



GRANT MORRISON PRÉSENTE BATMAN - TOME 8

Et comme pour tout alpha il faut un omega, cet ultime tome boucle, lui, la présence de Grant Morrison dans l'univers de Batman. Le scénariste range ses jouets, tous les personnages ne s'en sortant pas forcément indemnes. Une conclusion abrupte et amère mais qui donne sacrément envie de relire cette odyssée du début. On aurait préféré

une happy end mais est-ce que justement le message n'est pas que ce n'est jamais vraiment terminé ?

URB 20 € MAI



MARVEL MONSTER : X-FACTOR - LA FIN

C'est la fin de la série X-Factor telle que vous la connaissiez (mais elle reviendra sous une autre forme) et Peter David fait vraiment feu de tout bois dans ce monster qui regroupe presque un an et demi d'épisodes. Le sort des personnages est chamboulé. Rictor, Darwin ou d'autres en sortent profondément changés et l'auteur en profite, en plus, pour

nous éclairer sur les origines de Lorna Dane, jamais réellement définies depuis les années 1960. Et qu'advient-il de Rictor ? Un monster incontournable.

PAN 23,95 € MAI

prendre des nouvelles des Sinister Six, pour lesquels Boomerang a beaucoup d'ambitions. Il prépare le coup du siècle même ! Mais comme les personnages ne sont pas précisément des winners...

PAN 4,80 € AVRIL

ULTIMATE SPIDER-MAN - VOLUMES 3 & 4



Série populaire auprès du jeune public, *Ultimate Spider-Man* est un mélange d'aventures et de comédie. À l'occasion de

la sortie du film *Amazing Spider-Man 2*, Marvel propose deux autres volumes regroupant des épisodes de la saison 1. Moins sympathique que *Spectacular Spider-Man*, cette série télé s'inspire librement du comic *USM*. On regrette que le Tisseur ne soit pas seul à lutter contre les vilains, il a besoin d'acolytes tels que Nova, Iron Fist, Power Man et White Tiger. Question animation, par contre, rien à redire. Certains gags sont même plutôt bien choisis. Un dessin animé à partager en famille.

DIV 9,99 € AVRIL

ULTIMATE UNIVERSE #13

C'est la fin d'une ère avec les aventures de Miles Morales et d'*Ultimates* qui s'achèvent ? En tout cas sous cette forme.



À surveiller plus spécialement parce que la confrontation de Spider-Man avec la Cape et l'Épée, qui façonne sans doute l'avenir. Sorti de là, les *Ultimates* doivent en finir avec la version féminine de Kang et de la menace du Gant de l'Infini. Mais ça sent la fin de règne, les *Ultimates* en venant à s'ingérer la continuité classique.

PAN 5,70 € MAI

UNCANNY AVENGERS #1



Redémarrage plutôt curieux alors que l'équipe éponyme n'est pas touchée par un reboot. Mais ne boudez pas ce numéro qui (en plus de la suite d'*Avengers Arena*) voit l'arrivée des *Mighty Avengers* d'Al Ewing et Greg Land. Luke Cage monte une nouvelle section du groupe pour

faire face à *Infinity* et... c'est une surprise pleine de fraîcheur, avec plein de personnages inattendus (et le Spider-Man supérieur pour faire bonne mesure). Une vraie bouffée d'air !

PAN 4,80 € AVRIL

X-MEN #10 : LA BATAILLE DE L'ATOME

Fin du crossover *La Bataille de l'Atome* et si ce dernier avait débuté de manière fort sympathique, il faut bien avouer



que la seconde moitié est plus poussive. On perd un peu le compte des factions de X-Men impliquées. Et en même temps, difficile de faire l'impasse puisque les jeunes X-Men des origines s'y forment quelques adversaires qui reviendront sans doute les menacer.

PAN 4,80 € AVRIL

FANTASTIQUE

B.P.R.D. - L'ENFER SUR TERRE - TOME 2

Le B.P.R.D., le service spécial bien connu des amateurs d'*Hellboy* revient et il n'est pas en forme. Une partie des membres est aux abon-



nés absents, incapable de participer aux missions de leur équipe. Et pendant ce temps-là les menaces occultes, elles,

ne prennent pas de vacances. Mais en "effectifs réduits", les agents restants risquent bien d'aller au casse-pipe quand il s'agit d'affronter de hideux mutants ou un monstre russe. Mike Mignola, John Arcudi et James Harren prennent plaisir à mettre leurs personnages en difficulté... et c'est vrai que l'intérêt va crescendo. Après tout si Mignola a pu tuer *Hellboy*, jusqu'où peut-il aller avec le B.P.R.D. ?

DEL 27,95 € AVRIL

BUFFY SAISON 9 - TOME 5

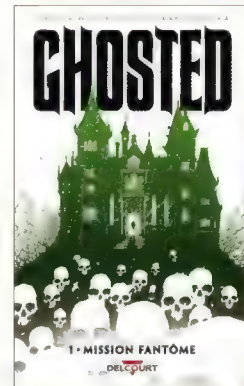
Quand on tombe malade dans l'univers de Buffy, ce n'est pas une simple rougeole. La sœur de l'héroïne



ne peut être guérie que par des voies surnaturelles. Sauf qu'en théorie toute magie a été supprimée. Buffy, Willow et Alex se lancent alors dans une quête pour savoir s'il n'en restera pas un

GHOSTED - TOME 1 - MISSION FANTÔME

Joshua Williamson et Goran Sudzuka conjuguent fantastique et magouilles de haut vol alors qu'un as de la cambriole est chargé d'un casse bien particulier. Il doit réunir une équipe d'experts pour s'introduire dans une maison hantée et dérober le fantôme. Et ce n'est que l'intrigue de base. Une fois encore des auteurs affiliés à Image font



très fort avec des variations de "crime book". À conseiller en particulier à ceux qui apprécient déjà *Fatale* et *Le Maître Voleur* puisque c'est d'une certaine manière un bon compromis.

DEL 14,95 € MAI

tout petit peu quelque part. C'est l'occasion de retrouver le trio de base de la série. Sauf que bien sûr le temps a passé et que ce ne sont plus les adolescents insoucians de l'époque. La saga devrait cependant faire plaisir aux fans de la première heure!

PAN **14,95 €** **AVRIL**

FABLES - TOME 21

Cet album reprend l'arc *Cubs in Toyland*, qui est tout simplement considéré comme un des meilleurs de la série (et ce n'est pas peu dire avec un titre aussi reconnu que *Fables*). La progéniture de Blanche Neige et de Bigby s'égare du côté du



pays des jouets. Le rêve pour des enfants? Pas vraiment. Ce royaume est peut-être au contraire plutôt un endroit où on risque de perdre son innocence. Ça ne rigole pas au royaume des Fables, même avec une jolie backup sur Bigby!

URB **17,50 €** **AVRIL**

FATALE T3

La superbe série d'Ed Brubaker et Sean Phillips continue son cours mais ce troisième volume plonge encore plus loin dans le passé de la série, permettant de faire la connaissance de certaines femmes qui ont précédé Joséphine. C'est presque comme une série de one-shots et ça a la



particularité d'être un excellent point d'entrée si - honte à vous - vous êtes passé à côté des deux premiers volumes. Du XIX^e siècle au Moyen Âge le sort de ces "femmes fatales" n'est pas très glorieux. C'est l'occasion d'en apprendre plus sur les tenants et les aboutissants de cette malédiction...

DEL **14,95 €** **MAI**

THE GOON - TOME 11

La brute d'Eric Powell et son univers aussi taré que délicieux reviennent dans un onzième tome qui lève le voile sur les antécédents du Goon. Il y a quelque chose de totalement rock dans le style mais aussi dans les scénarios



de Powell et ce n'est pas cette nouvelle livraison - même si elle est un peu plus centrée sur le personnage - qui nous fera changer d'avis. Quand vous avez dans les bonus un récit intitulé *Satan Sodomy Baby*, ça annonce la couleur.

DEL **14,95 €** **AVRIL**

LOCKE & KEY - TOME 6

La conclusion très attendue de *Locke & Key* par Joe Hill et Gabriel Rodriguez. Il s'en passe de drôles à la Lovecraft Academy. Encore que "drôle" ne soit pas franchement le mot qui vient immédiatement à l'esprit. Le contexte devient au contraire plus sombre alors que les auteurs



ABONNEZ-VOUS À COMIC BOX

1 AN
30€
AU LIEU DE 42,80 €
SOIT PRÈS DE 30% D'ÉCONOMIE

2 ANS
50€
AU LIEU DE 82,80 €
SOIT PRÈS DE 40% D'ÉCONOMIE

LE MAGAZINE, CHEZ VOUS TOUS LES DEUX MOIS... MOINS CHER !

BULLETTIN D'ABONNEMENT

À retourner avec votre règlement

sous enveloppe affranchie à :

PANINI France - SERVICE ABONNEMENT

BP 222 - 27933 GRAVIGNY Cedex - E-mail : paninifrance@dinexis.com

ou abonnez-vous par téléphone au : 02.32.29.18.80

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 1 AN**, soit 6 numéros pour 30 €** (CB003)

☐ **Oui, je m'abonne à COMIC BOX POUR 2 ANS**, soit 12 numéros pour 50 €** (CB005)

** OFFRE RÉSERVÉE À LA FRANCE MÉTROPOLITAINE. JUSQU'AU 28/06/14.
DOM TOM ET ÉTRANGER, NOUS CONSULTER

NOM _____ PRÉNOM _____

ADRESSE _____

CODE POSTAL _____

VILLE _____ PAYS _____

EMAIL _____ TÉL. _____

DATE DE NAISSANCE _____

Je règle mon abonnement :

☐ par chèque bancaire ou postal, libellé à l'ordre de PANINI FRANCE

☐ par carte bancaire n° _____

Date d'expiration _____

Notez ci-dessous les 3 derniers chiffres du numéro inscrit au dos de votre carte, près de la signature. _____

Date et signature obligatoires

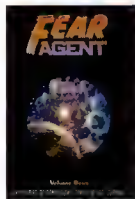
Tout abonnement parvenu 15 jours avant la sortie du titre entrera en vigueur au numéro suivant. Conformément à la loi informatique et libertés du 6 janvier 1978 (article 27), vous disposez d'un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir des propositions d'autres entreprises. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire en indiquant votre nom, prénom, adresse et numéro d'abonné ou de cocher ici : ☐

disent au revoir à leurs personnages. Si vous n'aviez pas déjà sauté le pas, maintenant que l'intégrale de cette série (dont nous vous avons déjà parlé, en bien, dans *Comic Box*) est disponible en VF, ruez-vous dessus !

DIV **24,90 €** **AVRIL**

autres mondes

FEAR AGENT INTÉGRALE - T2

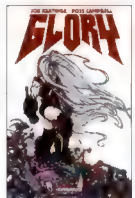


Health Huston, c'est un peu un mélange de Flash Gordon et de Green Lantern, un héros supposé défendre la

Terre à travers l'espace. Sauf qu'il est le dernier, qu'il n'a pas eu un parcours irréprochable et qu'il est au bout du rouleau. Alors forcément quand le sort de la Terre dépend d'un personnage dépressif et alcoolique... Retrouvez ici la suite des mésaventures du héros de Rick Remender (*Uncanny X-Force*, *Captain America*) dans un format soigné.

DIV **29,95 €** **AVRIL**

GLORY - BÊTE DE GUERRE



Vous vous souvenez de Glory ? Rob Liefeld l'avait lancée il y a une vingtaine d'années. C'était un peu la

Wonder Woman albinos de son univers. Depuis tout le monde s'en était tenu là (même Alan Moore pour un reboot étouffé dans l'œuf). Dans une histoire qui tourne autour du Mont-Saint-Michel, Joe Keatinge et Ross Campbell en ont fait autre chose qu'une bimbo. Leur Glory est massive, une vraie montagne de muscles avec des relations très différentes avec les gens. Glory en sort revue et corrigée, bien différente d'un simple clone d'amazone.

DEL **27,95 €** **AVRIL**

SAGA - TOME 3

Toute la famille au centre de Saga doit se remettre d'une perte... mais aussi supporter la présence de Klara, en mode belle-mère omniprésente.

Mais peut-être que rendre une visite à un célèbre romancier cyclope changera les idées à tout le monde ? Et tout cas, pas à ceux qui les traquent. Un petit côté huis clos pour une partie de cet album, où "tête d'écran" pourrait aussi bien parler avec la voix de Christopher Waltz. Le tout toujours nappé d'une SF élégante et baroque.

URB **15 €** **AVRIL**



STAR WARS - TOME 2



Ambiance parano pour la série "canal historique" de Brian Wood et Carlos d'Anda. Les rebelles savent que l'Empire les

traque mais ignorent comment. Ils décident donc de se laisser piéger pour en avoir le cœur net. Mais en face, Vador n'est pas mieux loti. Réalisant qu'il existe des tensions parmi ses propres forces, il commence à les espionner. La série continue de livrer une suite à la fois inédite et fidèle aux événements d'*Un Nouvel Espoir*.

DEL **14,95 €** **AVRIL**

STAR WARS LEGACY SAISON 2 - TOME 2

Se mettre dans des sales draps fait apparemment partie de l'ADN de la famille. Découvrez la suite des aventures de la descendante d'Han Solo et de la princesse Leia. *Star Wars Legacy* continue d'offrir un peu le



meilleur des mondes. D'une part le côté neuf qu'apporte l'univers étendu du mais aussi, une logique assez claire. On se prend à reconnaître des attitudes des ancêtres de la belle. C'est du *Star Wars* dynamique, fidèles aux éléments de cet univers sans pour autant s'égarer trop dans le folklore.

DEL **14,95 €** **AVRIL**

VIGILANTES - TOME 3



On était sans nouvelles de cette sympathique série depuis 2012 mais les super-héros de Jean-Charles Gaudin et

Ricardo Crosa remplissent pour un troisième tome. Les Vigilantes ? Ce sont quelques adultes qui, dans le bon vieux temps, avaient formé une équipe de héros masqués (façon Teen Titans). Et puis la vie les a un peu calmés. Mais leurs souvenirs et les anciennes menaces les rattrapent. Made in France, OK, mais un esprit très comic-book !

SOL **13,95 €** **MAI**

WORLD OF WARCRAFT - BLOODSWORN - TOME 1

Alors que les catastrophes ravagent le royaume, on fait appel aux meilleurs guerriers pour former une armée nouvelle, de peur qu'à l'extérieur on soit tenté de profiter d'un apparent moment de faiblesse. Mais du coup les compagnons d'armes ainsi réunis viennent d'horizons différents et ne sont pas forcément tous du même moule. Est-ce que les gens de la Horde s'entendront pour combattre leurs vrais adversaires ? Le début d'un nouveau cycle de *World of Warcraft*.

DEL **14,95 €** **MAI**



Patrimoine

BATMAN AMÈRE VICTOIRE - ÉDITION 75 ANS



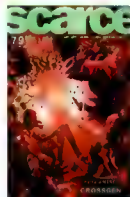
Batman passe le cap des 75 ans et pour l'occasion Urban réédite en version noir et blanc plusieurs récits (*Dark Knight*

Returns, *Batman Year One*, *Batman Silence*, *La Nuit des Hiboux...*) qui ont marqué l'histoire de Bruce Wayne. Tous n'ont pas forcément été pensés pour ce mode d'édition cependant et on leur préfère d'une tête cette version du *Dark Victory* de Jeph Loeb et Tim Sale, sachant que le style du dessinateur s'épanouit justement dans les ombres.

URB **35 €** **MAI**

SCARCE #79

Après une longue absence, le fanzine *Scarce* revient avec un numéro entièrement consacré à



Crossgen, un label pas toujours reconnu à sa juste valeur du temps de son existence mais qui aura eu le courage de penser différemment plutôt que de céder à la facilité. Que ce soit les titres liés aux talismans caractéristiques de la firme ou des choses plus tardives comme *Kiss Kiss Bang Bang* tout y est. Le numéro s'appuie entre autres choses sur une interview de Barbara Kesel et une couverture inédite de June Brigman. À commander sur scarcemag.blogspot.fr.

DIV **7,50 €** **AVRIL**

SNOOPY ET LE PETIT MONDE DES PEANUTS - T1

Classique de la bande dessinée américaine, l'œuvre de Charles M. Schulz (peuplée de gamins se posant des questions existentielles et aussi d'un charismatique chien



philosophe) valait bien une édition remastérisée. L'idéal pour faire découvrir à une nouvelle génération cet univers si par-

ticulier. Les Peanuts une "simple" BD ? Mais non voyons, c'est une référence !

DEL 14,95 € MAI

SPIDER-MAN CLASSIC #10 - INFERNO

Aussi incroyable que cela puisse paraître, il reste encore des aventures de Spider-Man qui n'avaient jamais traversé



l'Atlantique. Ces épisodes, liés au crossover *Inferno* (où New York est envahie par des démons), avaient été sabrés à l'époque par Lug/Semic. Le style date un peu mais ça vaut pour le tournant mystique que le Super-Bouffon va prendre dans ces numéros. Et les complétistes de Spider-Man pourront combler un manque "historique".

PAN 5,90 € MAI

SPIDER-MAN TEAM-UP : L'INTÉGRALE 1976-1977



Compilation des épisodes publiés à l'origine dans Spécial Strange et quelques albums, cette intégrale des alliances de Spider-Man avec d'autres héros nous propose quelques perles, comme un crossover avec la Chose, une des premières rencontres avec les "nouveaux" X-Men ou encore toute une saga impliquant Hulk et Adam Warlock sur la Lune, dessinée par John Byrne. Un condensé d'univers Marvel façon vintage...

PAN 29,95 € AVRIL

TRUE STORIES

ANGIE BONGIOLATTI

On avait déjà repéré Mike Dawson avec des choses comme *Freddie et Me*, qui racontait sa passion fusionnelle pour le groupe Queen. Cette fois l'auteur se lance dans une véritable tranche de vie qui décrit la vie moderne de jeunes New-Yorkais gravitant autour d'Angie, une fille intelligente et très engagée, très moderne, très revendicatrice. Entre les "Occupied", les Yuppies et les Hipsters, Dawson décrit quelqu'un qui veut se dépasser et se bouger autrement qu'avec des statuts Facebook.



DIV 21 € MAI

LA GRANDE GUERRE DE CHARLIE - TOME 6



Nous avons de la chance de vivre en 2014 et pas cent ans auparavant. *La Grande Guerre de Charlie*, la saga de Pat

Mills et Joe Colquhoun, revient pour un sixième tome qui explore encore la dureté des combats dans les Flandres. Morts, tranchées, boue, rébellions et punitions sont au programme. Mais Charlie ne se faisait déjà plus beaucoup d'illusion sur l'armée. Delirium continue son travail patrimonial nécessaire sur cette saga, tandis que les auteurs s'acquittent d'un autre devoir de mémoire.

DIV 22 € AVRIL

LA MACHINE À INFLUENCER

Brooke Gladstone est journaliste spécialisée des médias. Elle est celle qui "surveille les gardiens" d'une certaine manière et se pose à travers cette BD, mise en image par Josh Neufeld des questions

CLAIR OBSCUR



Claire Simone dans le film *Monuments Men* est fascinée par Rolf Hauptmann, l'homme à qui elle doit soutenir les œuvres.

DIV 15,50 € AVRIL



critiques sur le rôle et les devoirs de l'information dans notre société. Maladresses, censures, pots-de-vin, propagandes, volonté de manipulation... Elle remonte jusqu'à l'Antiquité pour dénicher la racine du mal. La machine à influencer se veut ni plus ni moins qu'une histoire des médias... et c'est vraiment un livre à part, avec un ton beaucoup plus militant...

DIV 22 € AVRIL

LA MORT BLANCHE - CHRONIQUE DE LA DER DES DERS

Ne vous laissez pas tromper par le nom du dessinateur (Charlie Adlard). S'il s'agit de mort, rien à voir cette fois avec les zombies de *Walking Dead*. On est au contraire dans un registre plus réaliste, avec des flash-back nous ramenant en 1916, alors que



Si vous vous émerveillez (à juste titre) des dessins de Stuart Immonen sur des séries telles que *All NewX-Men*, découvrez ici une production plus personnelle et réaliste dans cette traduction de Moving Pictures, initialement publiée chez Top Shelf en 2008. En compagnie de son épouse Kathryn, l'artiste s'intéresse à la France sous l'Occupation et à la protection des œuvres convoitées par les nazis. Il a Gardner (un personnage comparable à

les Italiens et les Austro-Hongrois s'affrontent sur un front montagnard. La mort blanche dont il est question, c'est l'avalanche que les tirs peuvent déclencher à tout moment. Une évocation historique et réaliste, scénarisée par un Robbie Morrison qui n'oublie rien des états d'âme de ses personnages.

DEL 14,95 € MAI

LIVRES

COMICS & CONTRE-CULTURE



Jean-Marc Lainé, déjà auteur - entre autres ouvrages - de *Super-Héros, la Puissance des Masques* remet le couvert avec

ce livre qui parle des rapprochements et des contradictions entre les comics et le statut de culture. Comment ils ont été parfois censurés et comme inversement ils ont pu s'enrichir en détournant ce cahier des charges. Comment ils ont parodié, pastiché, digéré, les éléments culturels de leur époque. C'est l'histoire d'un bras de fer, tantôt le récit d'une opposition

cordiale, tantôt celui d'un combat où, en tant que contre-culture les comics ont parfois pu jouer les snipers.

DIV 16,80 € DISPO

EXPOS

CARNIVAL - FESTIVAL DE L'ÉTRANGE



Carnival Festival de l'Étrange tient sa première édition au mois de mai, en laissant une large part au fantastique et aux zombies. L'événement est multimédia, propose aussi bien des rencontres que des projections ou des concerts mais aussi des conférences sur les zombies (une zombie walk est d'ailleurs prévue le 17 mai) ou les super-héros. On ne devrait pas y... mourir d'ennui.

Megaroyal - Les Abattoirs, Bourgoin-Jallieu 38300 - du 13 au 17 mai 2014.

COMIC GONE

Cette année le vénérable Lyon BD Festival s'offre un volet sur les

comics baptisé Comic Gone. Parmi les artistes invités on

comptera Eduardo Risso, Paul Renaud, Yildiray Cinar, Alberto Ponticelli, William Simpson, Thomas Frisano et bien d'autres. Là aussi de nombreuses animations et performances liées aux comics sont prévues.

14 et 15 juin 2014 à l'Hôtel de ville de Lyon (Rhône)

EXPOSITION PLANÈTE LUG



Jean-Yves Mitten, Thomas Frisano & Reed Man, illustrateurs qui ont travaillé pour les éditions Lug, l'ancien éditeur de Marvel en France, se sont donnés rendez-vous pour une expo-vente orientée très "Sup'Héros". Mikros, Saltarella et Crabby sont de la partie mais les styles de ces trois caballeros de la BD super-héros continuent de faire vivre cet héritage.

Café littéraire "Tasse Livre" 1 rue Vitet, Lyon 69001 - jusqu'au 8 juillet 2014.

OUT THERE - TOME 2

Suite des aventures des jeunes habitants d'El Dorado et par conséquent de la bien sympathique série de Brian Augustyn et Humberto Ramos. La poignée de collégiens continue de tenter de protéger la ville d'une invasion démoniaque. Produite il y a des années, *Out There* n'a pas pris une ride (peut-être même qu'elle supporte mieux l'épreuve du temps que



Crimson, autre référence de Ramos). C'est plaisant, c'est fait sérieusement sans pour autant se prendre au sérieux, avec toujours un grand sens du fun.

DIV 14,95 € AVRIL

HÉROÏNES



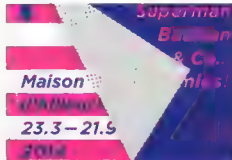
La ville de Guyancourt (78) consacre une exposition aux héroïnes, au travers de l'Histoire de l'art contemporain et de la bande dessinée, la représentation féminine du héros dans toute sa diversité. Le thème est large mais on retrouve de nombreux clins d'œil aux comics, comme les super grands-mères de Sacha Golberger ou les super-héroïnes du quotidien comme chez Dulce Pinzón. En prime un espace dédié à la BD numérique laisse la part belle (entre autres) aux comics. Salle d'Exposition de Guyancourt, 11, place Pierre Bérégovoy (Quartier Villaro) - Jusqu'au 31 août 2014

SUPER EXPO OU LE CÔTÉ OBSCUR DES SUPER-HÉROS

En plein cœur de Bercy Village, la Galerie Sakura organise La Super Expo! ou le côté obscur des super-héros.

Cette exposition regroupe le travail de 14 photographes internationaux autour d'icônes des comics américains ainsi que de l'univers de *Star Wars*. Préparez-vous à quelques vues loufoques ou iconoclastes, mais qui aime bien châtie bien. On trouve aussi bien de la parodie que du franc délire ou des choses plus sombres. Galerie Sakura, 50, Cour Saint-Émilion 75012 Paris - jusqu'au 2 juin 2014.

SUPERMAN, BATMAN & CO... MICS!



La Maison d'Ailleurs propose ces temps-ci une grosse expo autour du thème des super-héros, que des artistes contemporains s'approprient. L'événement donne lieu à diverses animations, comme des colloques ou des publications. Et comme en plus de cette exposition temporaire (qui dure jusqu'en septembre prochain), les éléments permanents proposent aussi des choses liées au Nyctalope, Flash Gordon, The Shadow ou encore un pistolet à la kryptonite des années 1940, ça vaut le coup d'y faire un petit tour!

Maison d'Ailleurs - musée de la Science-Fiction, Place Pestalozzi 14 - Case postale 945 - 1401 Yverdon-les-Bains - Suisse.

Jusqu'au 21 septembre 2014

ET TOUJOURS...

Déjà évoquées dans le guide du numéro précédent, ces manifestations sont toujours en cours. Une occasion de plus pour vous de leur rendre visite:

L'ART DES SUPER-HÉROS

MARVEL (Art Ludique, le musée, 34, quai d'Austerlitz, Paris) Jusqu'au 31 août 2014

HÉROS & VILAINS: L'ART D'ALEX ROSS

(The Mona Bismarck American Center, 34 Avenue de New York, Paris) Jusqu'au 8 juin 2014

EXPO ALAN MOORE / RENCONTRES DU 9^e ART D'AIX EN PROVENCE

(Cité du Livre, Galerie Zola, 8/10 rue des Allumettes, Aix-En-Provence) Jusqu'au 10 mai 2014.

KABOOM! LES SUPER-HÉROS DEBARQUENT!

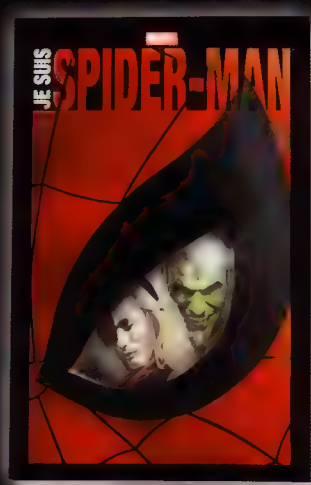
(Le Colysée, maison Folie de Lambersart, Lambersart) Jusqu'au 25 mai 2014

SUPER-HÉROS A BLAGNAC

(Médiathèque, 4 avenue du Parc, Odysseus, Blagnac) Jusqu'au 25 mai 2014.

JE SUIS SPIDER-MAN

Des origines à nos jours,
découvrez les récits fondateurs du mythe



JE SUIS SPIDER-MAN

Par Stan Lee, Conway, Stern, Michelinie,
DeMatteis, Straczynski, Bendis, Ditko,
Romita Sr, Kane, Frenz, McFarlane,
Buscema, Bagley, Quesada et Romita Jr
288 pages - 22 € - Le 23 avril

MARVEL

marvel.com

© 2014 MARVEL

COMICS

www.paninicomix.fr

RETROUVEZ-NOUS SUR :



WHO'S WHO

Peu connus du grand public,
ils sont néanmoins des incontournables
de la BD américaine.



Ray Cummings n'est ni plus ni moins qu'un des pionniers de la science-fiction américaine. Pour la petite histoire il débute comme "assistant" du célèbre inventeur Thomas Edison, titre un peu ronflant qui pourrait laisser penser que Cummings lui-même a participé à des expériences... Mais il est

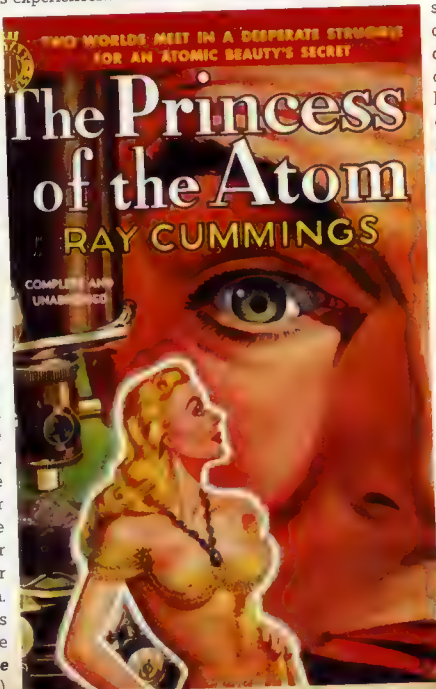
surtout un rédacteur de notices techniques, avant de se tourner vers l'écriture de récits de science-fiction. En 1919 il rédige ainsi une première version de **The Girl in The Golden Atom** ("La fille dans l'Atome d'Or" [1]), qui explore l'idée que les atomes sont des mondes minuscules. Il récidive en 1920 avec une suite **Le Peuple dans l'Atome d'Or** puis recombine tout ceci en 1922 dans une nouvelle version de **La fille dans l'Atome d'Or**. Dans cette histoire, le héros (un chimiste) invente une substance qui lui permet de se miniaturiser au point de se retrouver sur un atome qui est en fait un monde plongé dans une guerre barbare. Comme le héros peut changer de taille, il se sert de ce talent pour devenir (aux yeux du peuple de l'atome) un géant et régler le problème, s'assurant l'amour d'une jolie fille locale, Lylda. [1] Très prolifique, Cummings reviendra encore en 1929 vers ce thème avec **The Princess of the Atom** ("La Princess de l'Atome").

RAY CUMMINGS LE GÉNIE DE

VOUS NE CONNAISSEZ PAS FORCÉMENT LE NOM DU SCÉNARISTE ET ROMANCIER RAY CUMMINGS MAIS SI VOUS LISEZ UN TANT SOIT PEU LES COMICS, VOUS CONNAISSEZ FORCÉMENT UNE OU PLUSIEURS HISTOIRES QU'IL A INSPIRÉES. SANS LUI IL MANQUERAIT UN TOUT PETIT TRUC, SANS QUI LES UNIVERS DE DC OU MARVEL SERAIENT TRÈS DIFFÉRENTS !

Cette fois la variation, c'est que Dianne, une femme élevée sur notre monde, est en fait la princesse d'une civilisation (les Mitans) cachée dans un atome et qu'elle doit y retourner sur fond de guerre civile. Vous vous dites sans doute que tout ceci est bien beau mais quel est le rapport avec les comics ? Quelques années plus tard, Cummings ajoute une corde à

son arc quand, comme certains de ses collègues romanciers, il devient également scénariste de comics pour Marvel où il écrit des histoires pour **Captain America Comics**, **Human Torch** ou **Sub-Mariner**. La majeure partie de ses scripts ne sont pas identifiables car les comics étaient rarement signés à l'époque. Mais, dans un récit en deux parties, (**Captain America Comics** #25 et #26) Cummings décide carrément d'adapter son histoire fétiche. Et il ne se cache pas : le cycle est intitulé... **The Princess of the Atom**. Et c'est la même histoire, sauf que cette fois Dianne est aidée par Captain America et Bucky. Tous absorbent un produit pour se réduire et visiter le monde microscopique des Mitans. Ray Cummings vient non seulement d'injecter la notion de "micro-univers" chez Marvel mais aussi des archétypes (la princesse, la guerre civile) reconnaissables qui vont hanter les comics par la suite. C'est ce qu'il faut bien comprendre : Cummings ne fut



CUMMINGS

L'INFINIMENT PETIT



pas le seul à utiliser l'infiniment petit mais il l'a "formaté" d'une façon bien particulière. On ne sait pas précisément quand Cummings quitta les comics pour se concentrer sur sa carrière de romancier mais l'idée était lancée.

Forcément, on pense à Atom (Ray Palmer), le héros spécialiste de la "miniaturisation", lancé chez DC Comics en 1961, connu pour se miniaturiser. D'ailleurs, rien que l'idée d'un héros pouvant se réduire et faisant allusion à l'atome est déjà un aveu. Mieux : il ne faut pas attendre longtemps (mars 1963, *Justice League of America* #18, "Journey Into the Micro-World") pour qu'Atom et toute la Justice League s'aventurent dans un monde microscopique qui doit tout aux préceptes de Cummings. En 1964 (*Brave and The Bold* #53), c'est la même chose avec Flash et Atom qui luttent contre le tyran d'un monde microscopique qui fait beaucoup penser à celui de *The Princess of the Atom*. Par la suite les "plongées" d'Atom seront régulières (*The Atom* #32, *The Brave and The Bold* #73, *The Atom and Hawkman* #44 et bien d'autres occasions...)

En face, chez Marvel, on trouve Ant-Man... qui n'est pas forcément aussi lié à Cummings au départ mais qui ne va pas tarder à aider les Quatre Fantastiques (*Fantastic Four* #16, juillet 1963) à explorer un micro-monde nommé Sub-Atomica qu'il faut défendre

contre Fatalis. Et bien sûr Johnny Storm ne manque pas de roucouler avec la princesse locale, Pearla. Là aussi, la marque de Cummings est manifeste. Un ennemi des Fantastiques, Psycho-Man, doit également beaucoup à cette logique. Mais Marvel va vraiment passer à la taille au dessus (enfin façon de parler) avec *Incredible Hulk* #140 (juin 1971) dans lequel les scénaristes Roy Thomas et Harlan Ellison expédient Hulk dans un micromonde similaire en tout point à celui de Cummings. La différence est que cette fois, ce monde-là va s'inscrire dans la durée. Car l'équivalent de Lylda/Dianne (la princesse dont le héros tombe amoureux) se nomme Jarella et va devenir,

pendant des années, un personnage important pour Hulk. En bout de route, vous aurez compris que Ray Cummings a tout à fait sa place dans un numéro où l'on vous parle également des Micronauts. Tout comme Atom ou Jarella, ils n'auraient pas existé (en tout cas pas sous cette forme) si un certain Ray Cummings n'était pas passé par là... Et finalement, même si vous n'avez jamais lu les romans de Cummings ou ses scénarios de comics, vous avez forcément, un jour, mis les pieds dans son imaginaire...

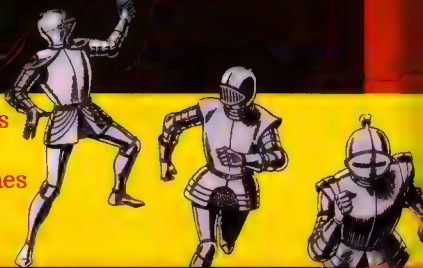
X.F.

[1] (1) publiée en France dans Les meilleurs récits de Famous Fantastic Mysteries

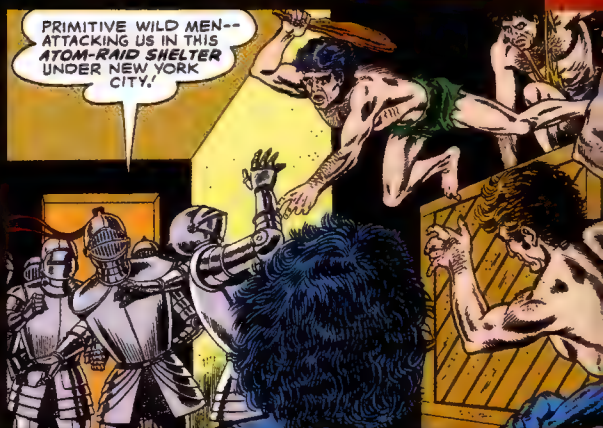


LES CHEVALIERS ATOMIQUES

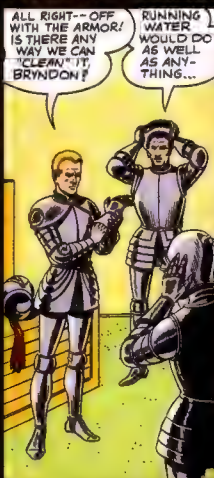
Imaginez *Walking Dead*, sauf qu'on y rajouterait des dalmatiens géants tandis que les héros, pour se protéger des radiations, porteraient... des armures médiévales ! Non l'auteur de ces lignes n'abuse pas de paradis artificiels pour écrire cette rubrique. En 1960, voici à quoi ressemblait la fin du monde selon DC...



Eh oui, le survivalisme dans les comics ne date pas d'hier. Même si on caricature souvent la science-fiction rétro avec ses idées de voitures volantes, DC Comics n'a pas publié que des visions d'un futur idéal. En 1960, le scénariste John Broome (le co-créateur de Green Lantern/Hal Jordan) et le dessinateur Murphy Anderson (qui avait entre autres choses illustré le strip de Buck Rogers) produisent une série totalement baroque : **Les Chevaliers Atomiques** ! Ça commence sur un air bien connu. Très familier. La fin du monde est arrivée... le 29 octobre 1986 ! (pour eux c'était une génération dans l'avenir). Ce jour-là, alors qu'un soldat était à l'abri pour un exercice, la Troisième Guerre mondiale a éclaté. Le bonhomme, nommé Gardner Grayle, est tombé dans l'inconscience, une sorte de coma provoqué par une pilule expérimentale (dans la version initiale de Buck Rogers le héros se réveille lui aussi dans le futur, comme Anderson a travaillé sur les deux séries ce n'est sans doute pas par hasard). Quand il revient à lui, le monde a changé, il est retombé dans la barbarie. Des clans de survivants s'opposent et sont rackettés par les hommes du terrible Baron Noir. Si on fait abstraction du graphisme vintage, on pourrait presque penser qu'on est tombé sur un Rick Grimes et un Negan transposés au "Silver Age". On peut aussi penser au roman et au film *La Route* : les radiations ont tué toutes les plantes et tous les animaux. Les survivants se battent pour les derniers stocks de nourriture. Sauf qu'assez vite, les choses évoluent. Pour échapper au Baron, Gardner et un autre homme se cachent dans les ruines d'un musée. Ils remarquent que tant qu'ils se tiennent derrière un ensemble d'armures anciennes ils sont protégés des rayons mortels émis par les armes du Baron. Gardner en déduit qu'au fil des siècles la composition du métal des armures a muté et qu'elles protègent des radiations. Il fait alors une razzia sur les armures du musée et en équipe quelques alliés. Vus que les hommes du Baron utilisent des pistolets laser, porter ces tenues revient à être protégé des armes. Les résistants unis par Gardner deviennent alors les Chevaliers Atomiques, avec le côté totalement décalé qu'on peut imaginer (c'est un peu comme si le casting de *Sacré Graal* faisait la guerre à Mad Max). On reste vraiment dans le registre de la science-fiction (par exemple le monde est parcouru par d'étranges créatures en cristal) et l'au-



tocensure du comics code ne risque pas de laisser passer un épisode sanglant. Mais pour l'époque c'est carrément pessimiste et il faut citer d'autres standards. Par exemple quand les Chevaliers Atomiques visitent New York, ils découvrent que les humains sont redevenus des hommes préhistoriques, bien avant *La Planète des Singes* ou *Kamandi*. La série, publiée dans l'anthologie *Strange Adventures*,



va durer bien plus qu'on pourrait le penser et, en 1962, on va y ajouter un élément encore plus loufoque. Les chevaliers tombent sur de gigantesques Dalmatiens mutants. Ils se rendent compte qu'ils peuvent les domestiquer et, plutôt que de les manger, ils décident de s'en servir comme montures (dans un monde sans énergie, ça remplace la voiture). Les aventures initiales des Chevaliers Atomiques dureront ainsi jusqu'en 1964 ensuite, de temps à autre, on fera encore référence à ce futur potentiel. Sauf qu'au bout de quelques années, DC finira par être gêné par le côté irréaliste de la série. Maintes fois ramenés ou effacés au gré des reboot, ils n'existent plus dans l'univers actuel de DC. Aujourd'hui, alors que la mode est à l'Apocalypse, l'éditeur aurait tout à gagner à ramener les Atomic Knights (bon, OK, sans les Dalmatiens et avec des armures un peu revues) et à en refaire une série sur le réalisme, de façon plus réaliste cette fois. Quelqu'un a le numéro de Robert Kirkman ?

Xavier Fournier

MARVEL

marvel.com

© 2014 MARVEL

Panini COMICS

www.paninicomics.fr

L'édition définitive du chef-d'œuvre de Stan Lee et Moebius

**25 pages
de bonus
exclusifs !**



MARVEL GRAPHIC NOVELS :
SILVER SURFER - PARABOLE
Stan Lee • Moebius
80 pages - Le 23 avril

RETROUVEZ-NOUS SUR :



QUICKIES

60 JOURS SUR LA PLANÈTE COMICS EN 4 PAGES

MORT AU CHAMP D'HONNEUR

DC Comics publiait précédemment les aventures d'un soldat artificiel nommé **G.I. Robot**. Cette fois, sous la houlette de Jimmy Palmiotti et Justin Gray, ils font plus fort en surfant sur une autre mode du moment. Dans **Star-Spangled War Stories**, ils inventent **G.I. Zombie**, le soldat mort vivant... Sans grande surprise le concept est annoncé comme susceptible de plaire au public de **Walking Dead**. Ils ne l'auraient pas fait exprès, des fois ?

LES DIEUX REVIENTENT

Parmi les 52 titres initiaux du reboot de DC Comics en 2011, **Omac**, par Dan Didio et Keith Giffen, avait été un succès d'estime, récoltant des louanges mais attirant peu de lecteurs. L'équipe créative se reforme pour ramener un autre concept de Kirby dans le DC moderne. Didio et Giffen vont ainsi amplifier le retour des New Gods (déjà remarqué dans d'autres séries)

TECHJACKET.

L'AUTRE RETOUR

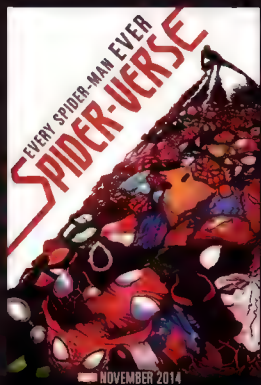
Skybound avait surpris il y a quelques mois en relançant **Techjacket** (une ancienne création de Robert Kirkman, intégrée à l'univers d'**Invincible**) sur un support exclusivement numérique, sans passer par la case papier. La minisérie confiée à Joe Keatinge et Khary Randolph a cependant été très lue, si bien que le label vient de donner le feu vert au retour de la série sur format papier, avec la même équipe créative.



SPIDER-MAN

SPIDER-MAN X 1000

Brian Michael Bendis et sa mini **Spider-Men** n'ont qu'à bien se tenir. Car voici une saga qui ne va pas se contenter de réunir deux héros. Alors que la relance d'**Amazing Spider-Man** promet d'être un succès commercial (Marvel annonce des précommandes dépassant les 500 000 exemplaires, ce qui en ferait une des plus grosses ventes de la décennie) et que **Spider-Man 2099** retrouve sa propre série (voir interview de Will Sliney dans ce même numéro), Dan Slott ne se repose pas sur ses lauriers et annonce dans les premiers mois d'**Amazing** un nouveau crossover intitulé **Spiderverse**, qui verra rassembler toutes les incarnations passées ou les variations alternatives. Le scénariste promet de caser un millier de Spider-Men (sans doute tous n'auront pas la même importance). Du retour de Ben Reilly à Miles Morales en passant par les méconnus comme **Captain Spider**, Slott ratisse large pour une histoire qui, dit-il, lui est venue après avoir écrit le jeu vidéo **Spider-Man Dimensions**. Le scénariste en profitera pour ramener sur le devant de la scène le terrible **Morlun**, le chasseur d'avatar. Contre 1000 **Spider-Men**, on serait tenté de dire que le rapport de force est démesurément contre lui, mais comme d'un autre côté plus il tue des avatars et plus il devient fort, est-ce que ça ne sent pas plutôt le festin pour lui ? Preuve est faite que même après le changement de titre de la série, il va continuer à se passer des choses dans ce titre !



75 YEARS OF BATMAN

BAT-ANNIVERSAIRE

Batman est né en 1939, il y a tout juste 75 ans. À cette occasion l'éditeur DC compte bien marquer le coup aux USA avec un logo spécial, une exposition "**Cape/Cowl/Create**" liée au jeu **Batman: Arkham Knight** et beaucoup d'autres animations. Par exemple il y aura un "**Batman Day**" le 23 juin prochain, dans l'esprit du Free Comic Book Day, avec un comic-book exclusif offert à cette occasion. Bruce Timm et Darwyn Cooke ont également créé deux courts-métrages animés. En France aussi Urban marque le coup avec des rééditions luxueuses en version noir et blanc. Superman a quoi de être jaloux. Par comparaison on a presque l'impression que son anniversaire est passé inaperçu l'an dernier.

LA LIBERTÉ SELON MORRISON



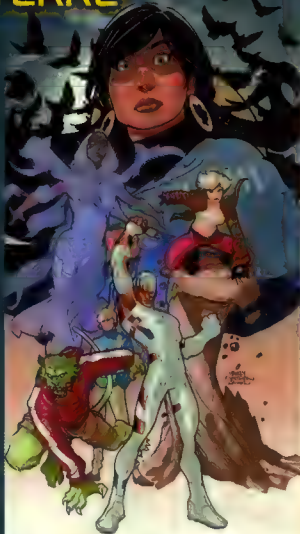
Grant Morrison et Rian Hughes produisent pour Freedom2014 (un site émanant de la BBC) un comic-book numérique intitulé **The Key**, centré sur un énigmatique personnage reconnaissable à la clé qu'il porte à son cou. **The Key**, comme toutes les autres initiatives liées à Freedom2014, s'interroge sur le concept de liberté dans nos sociétés modernes. La particularité de ce comic-book étant qu'il est entièrement sans parole, les personnages ne s'y exprimant au mieux que par pictogrammes.

FUTUR IMMÉDIAT

Après avoir redéfini Cyber Force et réimposé la série via un programme qui permettait d'avoir gratuitement les premiers épisodes, Top Cow continue la reconstruction de sa gamme avec un crossover réunissant Aphrodite IX et Cyber Force dans le courant de l'été. Scénarisé par Matt Hawkins et dessiné par Stjepan Sejic, ce numéro spécial prépare en fait la venue d'une nouvelle série, *IXth Generation*, prévue pour 2015.

NOUVEAUX TITANS, NOUVELLE TERRE

Si la série mensuelle des *Teen Titans* est suspendue aux USA (sans doute avant une relance sous une autre variation), le groupe n'a pas disparu des priorités de DC Comics. La preuve : après Superman et Batman, tandis qu'un volume consacré à Wonder Woman est en cours de création, les *Teen Titans* sont les prochains héros à avoir droit à un album de la gamme Terre 1. C'est-à-dire une réinvention des origines. Jeff Lamire et Terry Dodson (de retour chez DC) revisitent le concept en revenant à quelque chose de plus proche des *New Teen Titans* de Wolfman et Pérez ou du dessin animé. Leur version utilisera donc des personnages comme Cyborg, Changelin, Raven, Jericho et Terra (l'histoire se déroulant sur une Terre sans sidekicks, pas de Robin, Kid Flash ou Wonder Girl à l'horizon).



R.I.P WOLVERINE ?

Marvel annonce que son mutant n'a plus... que trois mois à vivre. *Three Months To Die* est en effet le titre d'une saga où Logan se voit condamné et doit décider de comment utiliser le temps qui lui reste à vivre. D'où un compte à rebours qui devrait se terminer en fin d'année. Wolverine qui meurt ? Ben voyons. À part si c'est encore un coup du Docteur Octopus...



FRELON CONTRE CHAUVÉ-SOURIS

Kevin Smith a redonné vie au Green Hornet (chez Boom! en VF et Marvel en VFR) et à quelques années. Mais maintenant DC Comics a lancé sa propre série sur le héros. Les *Green Hornet* sont donc de retour dans la série *Green Hornet* de DC Comics. Deux informations qui n'ont rien à voir ? Plus maintenant ! C'est dans la logique des choses. Dans les années 1960 il arrivait que le Green Hornet, Kato, Batman et Robin se retrouvent à l'écran. DC Comics et Boom! ont donc créé la série *Green Hornet* pour rassembler ces personnages qui les réunissent aussi en VF. Ce sera par Kevin Smith et Ralph Packer. La série *Green Hornet* sera diffusée sur TV Tomorrow. L'histoire d'abord est intéressante elle se passe dans les années 1930, c'est-à-dire avant la guerre.



CARREFOUR IMPROBABLE

C'est un crossover d'un genre tout à fait particulier qu'annonce IDW. Si son nom, *Super Secret Crisis War*, peut faire penser à tous les archétypes du genre publié par Marvel et DC, cette minisérie écrite par Louise Simonson et dessinée par Derek Charm aura pour vedettes... Les personnages : des dessins animés de Cartoon Network. Si bien qu'on y croiera aussi bien les Powerpuff Girls que Ben 10 ou Samurai Jack. En plus du titre central, d'autres numéros, spécialement se concentreront sur des personnages secondaires, conçus par d'autres auteurs.



DAS SI BÊTE

Bien décidé à capitaliser sur la prochaine sortie au cinéma du film *Les Gardiens de la Galaxie*, Marvel a la bonne idée de consacrer un nouveau mensuel à Rocket Raccoon, le raton laveur de l'espace. Mais l'éditeur a pris une initiative carrément excellente en confiant le projet au délirant Skottie Young (Oz). Le personnage, qui conjugue un côté "funny animals" avec un tempérament enragé digne de Deadpool est forcément en marge des canons habituels de l'univers Marvel et lui adjoint le talent de Young promet un résultat hors du commun. Ça démarre en juillet aux États-Unis.

LA DÉFERLANTE HEBDO

Deux séries hebdomadaires ne suffisaient pas à DC Comics. Malgré le lancement de *Futures End* & *Batman Eternal*, Dan Didio a confirmé que la société préparait un troisième titre hebdo pour octobre. Soit à chaque fois quatre épisodes par mois et... des interconnexions entre les séries. Ça va être coton à suivre.

BOOM

S'OFFRE LEVITZ

L'éditeur Boom vient de faire une prise surprenante en ajoutant à son comité de direction Paul Levitz, qui fut pendant des années le président de DC Comics. Ce poste administratif ne remet pas en cause sa collaboration avec DC, pour qui il travaille en free-lance depuis quelque temps (il scénarise des aventures communes de Power Girl et Huntress). C'est une alliance inattendue entre un label relativement jeune et un des vétérans des comics.

ELLIS

PREND RACINE

Warren Ellis rejoint lui aussi la vague image. Avec le dessinateur Jason Howard, il s'approprie à sortir un nouveau creator-owned baptisé *Trees*, l'histoire de mystérieuses créatures qui ont débarqué sur Terre et qui se tiennent immobiles comme des arbres. Comptez sur les deux auteurs pour que les choses ne restent pas longtemps si statiques...



ZOMBIES ALTERNATIFS

Comme quoi ça tient à peu de chose. Lors d'une récente discussion en ligne sur le site Reddit, Robert Kirkman a révélé qu'au début il n'avait pas prévu que les survivants de *Walking Dead* s'arrêteraient dans une prison (passage pourtant fameux du comic-book) mais dans un campus. Et surtout : l'espace d'un instant, alors qu'il écrivait *Walking Dead* #6, il a joué avec l'idée que ce soit Rick qui soit tué à la place de Shane, la série reposant alors sur le jeune Carl obligé de vivre avec l'assassin de son père. Ce n'est rien de dire que ça aurait changé la donne.

JACK BURTON REMPLI



Big Trouble in Little China, film plus connu chez nous sous le titre *Les aventures de Jack Burton* dans les griffes du Mandarin est une référence qui remonte à... 1986. Dans ce film de John Carpenter, Kurt Russell incarnait un camionneur costaud aux prises avec des forces mystiques liées à Chinatown. Un véritable ovni au moment de sa sortie... qui devient en 2014 la 6ième propriété intellectuelle à se réincarner en comic-book. C'est Boom qui vient d'en obtenir la licence. Mais surtout c'est Eric Powell (*The Goon*) qui a accepté d'en scénariser les deux premiers arcs (les dessins, eux, seront de Brian Churilla). Sachant que le bonhomme s'est montré plutôt doué pour ce qui est des costauds affrontant le surnaturel dans les bas-fonds, ça promet.



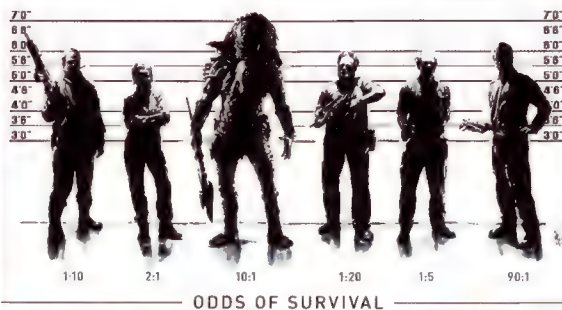
SUPERMAN S'ÉGARE

DC Comics avait déjà annoncé que *Superman Unchained*, la série de Scott Snyder et Jim Lee, n'aurait pas au-delà du #9. Il semble que la malédiction d'*All-Star Robin* soit (au moins en partie) à l'œuvre puisque l'éditeur vient d'annoncer l'annulation des dates de sorties des deux ultimes numéros et leur report à une date non déterminée.

AU SECOURS DE STAN

Tout le milieu des comics se mobilise depuis quelques mois pour venir en aide à Stan Sakai, l'excellent et adorable créateur de la série Usagi Yojimbo. Mal protégé au niveau social, il lui faut financer les soins de son épouse, gravement malade. De nombreux auteurs prestigieux ont fait don d'un dessin et Dark Horse publiera donc cet été un livre, *The Sakai Project*, dont les bénéfices iront à la famille. Les personnes souhaitant aider directement l'auteur et sans attendre peuvent faire un don via PayPal à cette adresse : <http://garageartstudio.blogspot.fr/2013/11/help-stan-sakai.html>.

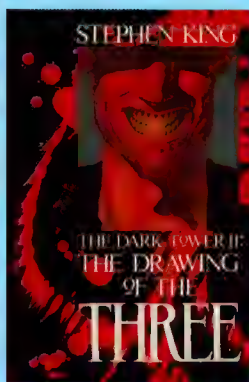
ALIENS PROMETHEUS PREDATOR



CRÉATURES A GOGO

Dark Horse a du temps de libre à l'horizon avec la prochaine disparition des titres *Star Wars* de sa gamme. Sauf que... la nature a horreur du vide et l'éditeur est bien décidé à pallier ce manque à gagner avec un retour en force d'autres titres et en particulier avec le lancement groupé de quatre miniséries liées à un univers commun : *Predator*, *Aliens*, *Prometheus* et *Aliens vs. Predator*, avec un one-shot final intitulé *Prometheus Omega*. Un peu à la manière des *Seven Soldiers* de Morrison, les quatre titres raconteront des pans différents d'une même histoire qui se déroule sur le planétoïde vu dans le film *Prometheus*.

LA TOUR S'ASSOMBRI À NOUVEAU



Lors du festival Emerald City Comicon, le scénariste Peter David a annoncé un retour de *La Tour Sombre*, l'adaptation par Marvel de l'univers de Stephen King. Le nouveau projet *Dark Tower II: The Drawing of the Three* est né dans des circonstances douloureuses. Peter David a fait une crise cardiaque il y a un peu plus d'un an. Apprenant cela, Stephen King a tenu à rencontrer l'auteur pendant sa convalescence, alors que cinq heures de route les séparaient. Pendant cette visite

très particulière, les deux hommes ont parlé de *La Tour Sombre*, d'où l'idée d'adapter de nouveaux chapitres de cette saga. D'où ce mot de David : "On reprend *La Tour Sombre*, remercions Dieu que j'ai fait un malaise !"

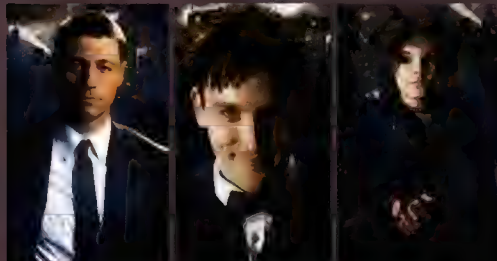
MOITIÉ HOMME/ MOITIÉ MACHINE

Alors que Marvel a des ambitions pour le cyborg Deathlok dans son univers audiovisuel et que dans le même temps l'éditeur relance depuis All-New Marvel NOW une horde de titres tombés en désuétude, l'homme machine fera l'objet d'un nouveau mensuel dans le sillage du crossover *Original Sin*. A priori Marvel ne table pas sur la version la plus récente du personnage (initée par Jason Aaron) qui, tour à tour, fait de la figuration dans *Uncanny X-Force* et dans *Wolverine and the X-Men*. Ce serait Mike Collins, le héros des années 1990, qui reprendrait du service.



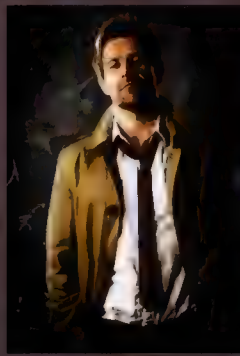
BIENVENUE À GOTHAM

Le tournage du pilote de *Gotham* a débuté le mois dernier et les premières photos officielles ont été dévoilées. On y retrouve les protagonistes principaux : Harvey Bullock (ci-contre) et James Gordon, les deux héros du show, ainsi que des visages connus : le Pingouin, Catwoman et le Sphinx. Côté casting, Holly Hunter (dans un rôle inconnu) et Jada Pinket-Smith (dans la peau de Fish Mooney) sont les dernières arrivées en ville.



LES HÉROS RACCROCHENT

Même si leurs films respectifs cartonnent au box-office, Chris Evans (*Captain America*) et Andrew Garfield (*Amazing Spider-Man*) ont décidé de ranger leurs collants à la fin de leur contrat respectifs. Ainsi, Evans jouera dans *Avengers: Age of Ultron* et *Captain America 3* (déjà en cours d'écriture) et *Avengers 3*. L'acteur passera ensuite à la réalisation. Quand à Garfield, il endossera le costume rouge et bleu dans *Amazing Spider-Man 3* mais ne devra pas jouer dans les trois autres volets prévus et les spin-offs *Vendetta* et *Spectre*. Et si on lui propose un gros rôle ?



LA GARDE-ROBE DES HÉROS

En plus de *Gotham*, deux autres séries DC vont voir le jour sur le petit écran. Et comme tous ces projets sont en tournage (pour espérer figurer sur la grille de l'entrée), les chaînes dévoilent des images officielles des héros principaux pour éviter toute fuite de paparazzi. À gauche, Matt Ryan a enfilé le trench-coat de John Constantine. L'acteur semble tout droit sorti d'une couverture d'*Helblazer* par Ian Bradstreet. À droite, on retrouve Grant Gustin dans le costume rouge (enfin bordeaux) de Flash. Si les créateurs ont cherché à être fidèles à la version papier, ils ont apporté certains changements pour un aspect plus "réaliste". Mais était-il vraiment nécessaire de changer le célèbre logo du bolide écarlate ? (normalement l'éclair est devant un fond blanc et non rouge). D'ailleurs, Central City et Star Labs feront un passage "éclair" dans le 20^e épisode de *Arrow*. Initialement, Barry Allen devait apparaître lui-même, mais on ne verra que deux autres personnages présents dans le pilote : Vibe et Killer Frost, sous leur identité civile. D'ailleurs, *Arrow* a déjà été renouvelée pour une troisième saison.

UN REBOOT FANTASTIQUE ?

Le casting du reboot de *Fantastic Four* chez Fox semble se confirmer. On y retrouvera Kate Mara (*House of Cards*) en Sue Storm, alias la Femme Invisible, Michael B. Jordan (*Chronicles* - à ne pas confondre avec le basketteur), jouera son frère, la Torche. Miles Teller sera Reed Richards aka Mister Fantastic, enfin Jamie Bell (*Billy Elliot*) sera la Chose. Ce dernier prêtera probablement sa voix et ses mouvements via la motion capture à la créature de pierre. Pour jouer leur Némésis, le Docteur Fatalis, les producteurs ont choisi Toby Kebbell, aperçu dans des blockbusters comme *La colère des Titans* ou *Prince of Persia*. En tout cas, la Fox n'a pas "réellement" confirmé ce casting, à tel point que quelques semaines après cette annonce, des rumeurs d'annulation ont couru... qui ont été démenties par Josh Trank, le réalisateur.



DERNIER VOLET

Rocksteady a annoncé son nouveau projet : *Batman: Arkham Knight*. En oui, les créateurs des deux premiers volets de la saga vidéoludique *Arkham* nous offriront à la rentrée la conclusion de leur trilogie. Pour ce troisième chapitre, le joueur pourra enfin conduire la Batmobile. "C'est la raison pour laquelle nous avons choisi les consoles next-gen comme la PS4 et la Xbox One", nous explique Guy Perkins, le marketing Manager de Rocksteady, lors d'une présentation du jeu. Et aux vues des premières minutes de Gameplay, ça vaut le coup. La Batmobile permet des déplacements rapides à travers la ville. On défonce les murs, les barrières, sans jamais tuer personne (ce n'est pas GTA). L'histoire se passe après la mort du Joker dans *Arkham City*. Les gangs s'arrachent les territoires. Batman va devoir remettre de l'ordre. Mais un nouveau justicier débarque : Arkham Knight (ci-contre). Un ersatz de l'Homme Chauve-Souris qui a des méthodes bien plus musclées. Son identité demeure un mystère.





100% FUSION COMICS :
KICK-ASS 3 - TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita Jr.

En librairie dès
le 21 mai 2014

PREVIEW



Cher Kick-Ass, si tu
lis ça, ça veut dire
que ça a chié dans le
ventilo et que j'ai été
tuee ou capturée.

Dans les deux cas,
tu es le seul héritier
de tous les trucs
cool que j'ai jamais
eus.

Et si j'ai été
arrêtée et emprison-
née par notre système
judiciaire gauchiste
et tout nul, j'ai laissé
des instructions
spécifiques sur les
moyens de m'aider
à m'échapper.

Je t'ai laissé deux millions
de dollars en cash, et
toutes mes armes, véhicules
et équipement pour
combattre
le crime...

... plus des plans détaillés de toutes les
institutions de haute sécurité où les
autorités pourraient vouloir m'enfermer.

Papa m'avait toujours
appris à faire des plans,
à jouer trois coups en
avance. J'ai réguliè-
rement mis à jour toutes
ces infos.

Je sais bien qu'une
évasion, c'est une
demande un peu
énorme, surtout pour
un super-héros qui
essaie de se faire
un nom.

Mais franchement...
tous les mecs que j'ai
butés, ils le méritaient
pas ?

C'est une blague qu'on me
sorte le code pénal quand il
y a tant de vrais sociopathes
dans les rues, qui s'attaquent
aux innocents.

Je veux que tu fasses profil bas pendant quelques semaines et que tu familiarises ton équipe avec les profils, horaires des relèves et bandes de sécurité que j'ai réunies.

Ce ne sera pas facile, mais si tu t'entraînes dur et que tu te prépares proprement, il n'y a pas de raisons qu'on ne puisse pas tous les deux repartir en patrouille, et très bientôt, en plus.

Je sais que ça a l'air dur, mais l'impossible est notre spécialité. Et il n'y a personne en qui j'ai plus confiance que toi pour me secourir.

PS : Dépense le moindre dollar pour des comics, et je te cloue les testicules sur le plancher.

DAVE, C'EST DINGUE, ON PEUT PAS SORTIR HIT-GIRL D'UNE PRISON DE HAUTE SÉCURITÉ ! C'EST L'IDÉE LA PLUS DÉBILE QUE J'AIE JAMAIS ENTENDUE !

IL VA BIEN LE FALLOIR, MARTY. ELLE M'A SAUVÉ LES MICHEs AU MOINS MILLE FOIS. JE PEUX PAS LUI DIRE NON LA SEULE FOIS OÙ ELLE ME DEMANDE QUELQUE CHOSE EN RETOUR !

MAIS ON EST DES TOCARDS, MEC ! C'EST PAS POSSIBLE DE FAIRE DES TRUCS PAREILS DANS LA VRAIE VIE ! PAR OÙ ON COMMENCERAIT, D'ABORD ?

EN FAISANT COMME ELLE NOUS DIT, TODD.

ON FAIT PROFIL BAS, ON LAISSE RETOMBER LA POUSSIÈRE... PUIS ON REFORME LE GROUPE.



100% FUSION COMICS :
KICK-ASS 3 - TOME 1

Auteurs :
Mark Millar,
John Romita Jr.

En librairie dès
le 21 mai 2014

PREVIEW



100% FUSION COMICS :
KICK-ASS 3 - TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita Jr.

En librairie dès
le 21 mai 2014

SIX SEMAINES PLUS TARD :



KICK-ASS.

L'ŒIL DU
DOLLAR.



VOUS ÊTES
SÛRS D'ÊTRE
PRÊTS POUR ÇA,
LES GARS ?

COMPLÈTEMENT. HIT-
GIRL EST UN MODÈLE
POUR TOUS LES VRAIS
SUPER-HÉROS. LA
SORTIR DE LÀ SERAIT
L'HONNEUR
ULTIME.



VOUS AVEZ TOUS
ÉTUDIÉ LES PLANS
DE LA PRISON ?

À L'ENDROIT, À L'ENVERS
ET EN DIAGONALE, KICK-
ASS, ON POURRAIT TROU-
VER SA CELLULE MÊME
LES 'BOK BANGS
S'IL LE FALLAIT.

J'AI FAIT CENT
POMPES PAR JOUR
DEPUIS QUE TU
M'AS APPELÉ. PAS
QUESTION QU'ON
SE PLANTE.



EXCELLENT.

PREVIEW



100% FUSION COMICS
KICK-ASS 3 - TOME 1

Auteurs :
Mark Millar,
John Romita Jr.

En librairie dès
le 21 mai 2014



TOUT LE MONDE A SON BARRE P'ACCÈS ÉLECTRONIQUE ? LES PORTES, LÀ-BAS, SONT ULTRA SÉCURISÉES, MAIS CES CARTES SPÉCIALES QUELLES NOUS A FAITES, PEUVENT FORCER N'IMPORTE QUEL SYSTÈME.

NOUS EN AURONS BESOIN POUR RENTRER, MAIS ENCORE PLUS POUR RES-SORTIR.

PIGÉ.



TODD, T'AS LES FUMI-GENES ?

MOON-BIRD, TU TE SOUVIENS DES ALAR-MES SONI-QUES ?

LÀ.

ET J'AI TOUTES LES ARMES NON LÉTALES QU'ON PUISSE IMAGINER. KICK-ASS.

BIEN ! SI TOUT SE PASSE COMME PRÉVU, ON DEVRAIT SE RETROUVER ICI DANS QUATORZE MINUTES.



JUSTICE ÉTERNEL-LE, MEC.

JUSTICE ÉTERNEL-LE, FRÈRE.



ET MAIN-TENANT, ALLONS RÉ-CUPÉRER HIT-GIRL !

PREVIEW



100% FUSION COMICS :
KICK-ASS 3 - TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita Jr.

En librairie dès
le 21 mai 2014

PREVIEW



WOW, C'EST VACHEMENT INTIMIDANT QUAND ON VOIT ÇA EN VRAI ! LES GRILLES SONT PLUS GRANDES QUE SUR LES PHOTOS D'INTERNET.

DU CALME, MON VIEUX. TOUT VA BIEN SE PASSER.



PUTAIN ! J'AVAIS OUBLIÉ DE VOUS EN PARLER, MAIS J'AI FAIT UN RÊVE TROP BIZARRE CETTE NUIT... ON SE FAISAIT TOUS ARRÊTER, ET ON FINISSAIT EN PRISON NOUS AUSSI.

JE CROIS MÊME QU'INSECT MAN SE FAISAIT DES-SENSE, MAIS ÇA AURAIT AUSSI PU ÊTRE TODD. JE ME SOUVIENS PAS.

QUOI ?



MARTY, TU VEUX PAS LA FERMER ?

HÉ, JE DIS PAS QUE ÇA VA ARRIVER... MAIS ÇA M'EST JUSTE RE-VENU, EN NOUS VOYANT TOUS AU PIED DU MUR. TU VOIS...



MERDE... J'Y ARRIVERAI PAS.



QUOI ?

DÉSOLÉ. JE CROYAIS QUE JE POUVAIS, MAIS EN FAIT, NON. JE CROIS QUE JE VAIS FAIRE UNE ATTAQUE DE PANIQUE, LÀ.



JE DOIS ADMETTRE QUE JE ME SENS UN PEU NERVEUX AUSSI. PEUT-ÊTRE QU'ON DEVRAIT...

HÉ, QU'EST-CE QUI SE PASSE ICI ?



100% FUSION COMICS :
KICK-ASS 3 - TOME 1

Auteurs :
Mark Millar,
John Romita Jr.

En librairie dès
le 21 mai 2014



MERDE !
TOUS AUX
BAGNOLES !



CHIOT-
TE !

LAISSE
TOMBER,
MEC ! ON
T'EN FABRI-
QUERA UN
AUTRE !



QU'EST-
CE QU'IL
Y A ?

RIEN...
JUSTE
DES PETITS
CONES.



OH MON DIEU...
TU PENSES QU'IL
NOUS A GRILLÉS ?
QU'IL A RECONNU
LES COSTU-
MES ?

JE SAIS
PAS, MAIS J'AP-
PROCHERAI PAS
PLUS PRÈS DE LA
PRISON, MOI. T'AS
VU LA TAILLE
DE CE MEC ?



100% FUSION COMICS :
KICK-ASS 3 - TOME 1
Auteurs :
Mark Millar,
John Romita Jr.

En librairie dès
le 21 mai 2014



ET HIT-GIRL ?
COMMENT ON
POURRA L'AID-
ER, ALORS ?

JE SAIS
PAS, EN CON-
TINUANT DE
S'ENTRAÎNER,
JE CROIS.

Ouais, moi je
dis, on continue à
s'entraîner et on ne
reviendra que quand on
sera plus costauds.



ET SI ON LUI RENDAIT HOMMAGE,
EN ATTENDANT ? EN DISANT QU'ON
COMBAT LE CRIME EN SON HONNEUR...
OU EN DONNANT SON NOM AU NOU-
VEAU Q.S. OU UN TRUC
DU GENRE ?

Ouais, j'aime bien, ça
compterait beaucoup
pour elle, poc. Ça lui
enverrait le message
comme quoi nous ne
l'oublions pas.

COMPLE-
TEMENT !



BON, EN
ATTENDANT,
FILONS D'ICI
AVANT QUE CE
TYPE NE RE-
VIENNE !



BANDE
DE TAPET-
TES.

FAUT QUE VOUS COMPRE-
NIEZ QUE NOUS NE SOMMES
PAS DES LÂCHES, MAIS NOUS
DEVONS PRENDRE LE TEMPS DE
NOUS ENTRAÎNER CORRECTE-
MENT.

BON, D'ACCORD,
SIX MOIS PLUS TÂRD,
NOUS NE L'AVONS TOU-
JOURS PAS SORTIE DE
PRISON, MAIS ÇA RESTE
QUAND MÊME TOUT EN
HAUT DE NOTRE LISTE
DES TRUCS À FAIRE.



100% FUSION COMICS :
KICK-ASS 3 - TOME 1

Auteurs :
Mark Millar,
John Romita Jr.

En librairie dès
le 21 mai 2014

ÇA C'EST MOI, ME RECUEILLANT
SUR LA TOMBE DE MES PARENTS
BIEN-AIMÉS. MA MÈRE EST JUSTE
MORTE D'UN AVC, MAIS MON PÈRE A
VRAIMENT ÉTÉ ASSASSINÉ PAR UN
SUPER-MÉCHANT EN COSTUME.

JE N'ARRIVE PAS À CROIRE QUE
J'AIE ENVISAGÉ DE TOUT ABAN-
DONNER. MAIS D'ÊTRE DÉBOUT
DEVANT LEUR TOMBE, ÇA MAÎDE
À RÉALISER QUE C'ÉTAIT MON
DESTIN DE PORTER LE MASQUE,
LES LUNDIS, JEUDIS ET LES DI-
MANCHES, AUSSI.

ET PUIS C'EST TELLEMENT MIEUX DE SE RE-
CUEILLIR DANS UN GRAND MANTEAU NOIR. J'AI
ESSAYÉ DE LE FAIRE EN JEAN, LA SEMAINE DER-
NIÈRE, MAIS ÇA SEMBLAIT VRAIMENT TROP
DÉCONTRACTÉ POUR LA CIRCONSTANCE.

MEC,
T'ASSURÉS, ON
DIRAIT LE JEUNE
BRUCE WAYNE
JURANT DE SE
VENGER DE
TOUT CHILL.

Ouais, c'est
l'impression
que ça me
fait.

C'EST MARRANT, HEIN...
PLUS JE RESTE PLANTÉ LÀ
À REGARDER LEURS TOMBEAUX,
PLUS J'AI ENVIE D'ENFILER
MON COSTUME ET DE FAIRE
UN TRUC HONO-
RABLE.

JE SUIS VACHEMENT
JALOUX, TU SAIS, LE
PREMIER PAS MAL, MAIS
J'APPRÉCIERAI QUE MES
PARENTS AIENT ÉTÉ
ASSASSINÉS, DES FOIS.

JE TROUVE
QUE C'EST PARCE
QU'ILS SONT ENCORE
VIVANTS QUE MA
VIE MANQUE DE
DIRECTION.

JE PEUX T'EM-
PRUNTER LE MAN-
TEAU POUR ME
FAIRE PHOTOGRA-
PHIER SUR LA TOM-
BE DE MA
MÈRE ?

JE SAIS QU'ELLE A PAS ÉTÉ
ASSASSINÉE NI RIEN, MAIS SON
ATTACHE D'ANGINE DE POITRINE,
C'EST LE TRUC LE PLUS PROCHE
D'UNE TRAGÉDIE PERSONNEL-
LE QU'IL Y AIT JAMAIS EU
CHEZ MOI.

NO
PROBLEMO,
DONNE-MOI
ENCORE DEUX
MINUTES.

JE VOUAIS QUE
TU ME PRENNES EN
PHOTO À GENOUX, TÊTE
BAISSÉE, COMME SUR
UNE COUVERTURE DE
BATMAN. ÇA DONNE
QUOI ?

MEC, ÇA ASSURE
GENRE SPÉC-
TACULAIRE !

Les héros d'en face

Depuis des décennies les éditeurs de comics aiment à pasticher les héros de la concurrence. Ce n'est pas nouveau. **Comic Box** a pu en parler déjà en maintes occasions. Mais il faut savoir se méfier des apparences. Il y a ceux qui copient le corps, il y a ceux qui détournent l'esprit.

De nos jours, quand vous prenez un comic-book de Marvel, il devient de plus en plus courant d'y trouver... un archétype de la maison d'en face, DC Comics. Prenez *Infinity*, le crossover du moment en VF, dont le nom, déjà remonte à un vieux pied-de-nez aux "Crises de l'Infini" de DC. C'est la fête. Les méchants sont dérivés des Gardiens de l'Univers, les Avengers sont alliés à la Garde Impériale (vieuse parodie de la Légion des Super-Héros). Et puis parmi les héros on compte Hyperion, réécriture marvellienne de Superman. Marvel a d'ailleurs tellement produits de clones de Superman (Sentry) qu'il y a embarras du choix. Mais tous ces emprunts participent à une structure différente. La Garde Impériale est une puissance étrangère qui est loin d'être toujours du côté de l'humanité. Hyperion a une philosophie politique autre que Clark Kent. Sentry est totalement névrosé. L'histoire est connue : Marvel adapte des archétypes à son ambiance générale. Chez DC on a longtemps rendu la pareille, avec des pirouettes comme les Jusfiers (équivalent des Avengers), Americommando ou General Glory pour se moquer de Captain America. Ça ne date pas d'hier non plus et ça continue aujourd'hui moins dans la forme et plus dans le fond : Mais le nouvel univers DC, avec ses héros qui sont moins aimés par les citoyens, qui sont presque hors-la-loi, ce côté plus pessimiste, est une tentative d'émuler ce qui a longtemps caractérisé Marvel...

Ce n'est pas non plus du bipartisme. On pourrait dire que dès la fondation d'Image une bonne partie des créateurs se sont employés à tourner en ridicule les créations des gros éditeurs. Savage Dragon combattait des "spider-méchants", WildCATS voyait débouler Mr Majestic en lieu et place de Superman. Suprême ÉTAIT Superman pour ainsi dire. Youngblood

parodiait allégrement les Avengers ou les Teen Titans. Et ça ne s'est pas calmé avec des séries comme *Planetary* ou *Authority* qui ont vu pleuvoir ce procédé. Encore que *Planetary* s'employait à enterrer les icônes :

Les protagonistes visitaient bien souvent les "reliques" de héros déchu en qui on reconnaissait au choix un pseudo-Hulk ou une pseudo-Justice League. Il ne s'agit pas forcément de se moquer de l'autre, de le ridiculiser mais parfois de passer directement à un stade où les gens comprennent instantanément la figure du personnage. Il n'y

a besoin de connaître les origines de Sentry ou d'Hyperion à partir du moment où on a les a reconnu. Une série comme *Astro City*, qui décrit tout un univers super-héroïque vu du côté du "piéton", du citoyen lamb-



da, utilise la même recette. On voit le Samaritain ou le Confesseur et on sait tout de suite qui sont ces personnages. Si on prend des auteurs de creator-owned, on se rend compte d'une nouvelle génération de pastiches. Mark Millar n'est pas avare de figures imposées. *Nemesis*, *Superior*, *Wanted* ou *Jupiter's Legacy* sont peuplés d'emprunts. Dans le *Velvet* d'Ed Brubaker il y a aussi des bouts de la Veuve Noire et du S.H.I.E.L.D. Bryan Hitch arrive avec une nouvelle série, *Real Heroes*, où les personnages, au moins en surface, renvoient aux Avengers et aux Ultimates. Bien sûr qu'une série a plus de chance de plaire si elle parodie les Avengers plutôt que les Defenders. Mais à un certain niveau il s'agit aussi de régler un certain complexe d'œdipe. On copie ce qui a précédé. L'auteur fait référence à ce qu'il a pu connaître quand il n'était que lecteur. Il est dans une position de "tuer le père". Devant la possibilité de se libérer, il revient à la figure antérieure, soit pour se la réapproprier (*Astro City*) soit pour la dynamiter (ce qui est bien souvent le choix de Mark Millar et Warren Ellis). Mais même détruire le père, c'est encore continuer d'y faire référence. Sans doute est-ce pour cela que les séries de genre extérieur (*Walking Dead*, *Saga*, *Fatale*) marquent des points. Parce qu'elles ont dépassé le stade du pot commun. Encore que. Si on regarde bien ces titres ont surtout été cherché leur "père" dans des catégories différentes, décider d'emprunter à Romero, aux Manga et à Lovecraft. Que voulez-vous... qui n'a pas de parents est condamné... à ne pas exister !!



Xavier Fournier

LEGEND ICON



TM & © 2014 MARVEL - All Rights Reserved

TM & © 2014 DC Comics - All Rights Reserved

LES PRODUITS OFFICIELS DES HÉROS QUE VOUS AIMEZ !

Tee-shirts, Sweat-shirts, Casquettes, Bonnets, Ceintures, Robes de Chambre, Coussins, Sets de Cuisine, Mugs, Sacoches et Goodies sont sur : **www.legendicon.com**

Retrouvez notre actualité et des cadeaux sur www.facebook.com/legendiconfan et twitter !



X-MEN

DAYS OF FUTURE PAST

LE 21 MAI AU CINÉMA - EN 3D



XMENOFFICIEL.COM

#XMEN #DDFP

